
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº 12 495 PTAS. 2,98 EUROS
SE ACERCA TOMB RAIDER IV
RECORREMOS CONTIGO
SILENT HILL
EL ROL QUE VIENE DE JAPÓN
FINAL FANTASY VIII
JADE COCOON > STAR OCEAN: THE SECOND STORY
VANDAL HEARTS 2 > LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE
AVANCE EN PRIMICIA DE LA FERIA ECTS
REGALAMOS:
10 EXPEDIENTE X
10 VOLANTES FANATEC
5 XPLORER
99012
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS URBAN CHAOS > RAINBOW SIX > QUAKE II > MISSION: IMPOSSIBLE... ANÁLISIS WIP3OUT > SHADOWMAN... Y 8 MÁS GUÍAS SYPHON FILTER > V-RALLY 2 > APE ESCAPE > TOMB RAIDER



N12 OCTUBRE 1999

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera, Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón
Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

SUMARIO

ACTUALIDAD 6

AL HABLA 16

EXTRAS

DIRECTORIO DE JUEGOS

GUÍA PARA ACCEDER RÁPIDAMENTE A LOS JUEGOS QUE APARECEN EN ESTE NÚMERO.






SUMARIO

Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

COMPLETAMENTE "ECTSASIADOS"

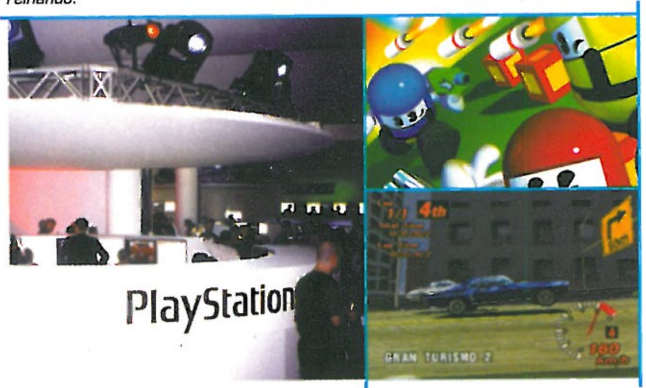


Como cada año, el ECTS fue puntual a su cita anual congregando los pasados días 5, 6 y 7 de septiembre en Londres a la flor y nata del mundo del videojuego... y también a nuestro enviado especial, el redactor Drako, que con su inglés de cursillo por correspondencia dejó una huella imborrable en la memoria de los desarrolladores y *product managers* que se cruzaron en su camino.

Eso sí: en la fiesta organizada por Sony demostró que no tiene competencia en lo que a barra libre se refiere. En el próximo número de *PlanetStation* podréis leer un extenso reportaje con comentarios sobre los títulos y las estrellas del evento; de momento, y debido a las prisas del cierre, nos limitamos a ofreceros nuestras primeras impresiones de la cita europea del videojuego por excelencia. Aunque en estas dos páginas no citamos de forma exhaustiva todo lo que se presentó en el ECTS, esperamos que este avance sea suficiente para calmar vuestras ansias de saber.

EN LA CRESTA DE LA OLA

El tamaño de las instalaciones de Sony no dejaba lugar a dudas: la Play sigue reinando.

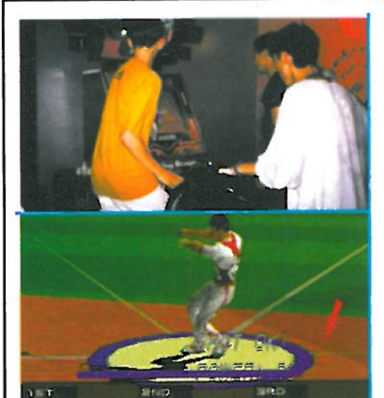


El poderío de Sony dentro del mundo de las consolas quedó patente con un inmenso *stand* que ocupaba una gran sala del recinto ferial del ECTS. Entre el fastuoso despliegue de la compañía japonesa destacaba la inmensa pantalla de vídeo en la que se podían ver imágenes de los próximos grandes lanzamientos para PlayStation, incluyendo a *Medievil 2* (que, por cierto, tenía una pinta estupenda). Pero la gran estrella del chiringuito de Sony fue otra secuela: *Gran Turismo 2*. La versión inacabada —aunque jugable— que allí vimos no parecía diferir mucho en cuanto a calidad técnica de su predecesor, pero nadie duda de que será uno de los grandes bombazos comerciales de la temporada.

Brillaron con luz propia grandes producciones ya conocidas por todos (*Crash Team Racing, Spyro 2, Wipe3out, Final Fantasy VIII...*), aunque también nos llamaron la atención otros títulos más modestos pero muy prometedores. De momento, os podemos decir que *Tombi 2* —la segunda parte de ese extraño juego porcino que combina plataformas y rol a partes iguales— tiene una pinta estupenda, gracias a un nuevo planteamiento gráfico en el que se han sustituido los *sprites* en 2D por modelos poligonales. Otra pequeña producción que nos sorprendió muy gratamente fue *Team Buddies*, un frenético título de acción con toques de estrategia protagonizado por unas capsulillas andantes; un claro ejemplo de cómo grandes toneladas de originalidad pueden compensar unos gráficos sencillos._

Por cierto, cuando leáis estas líneas, la PlayStation 2 ya se habrá presentado oficialmente en Japón y se sabrá cuál será su nombre definitivo. En el ECTS no se difundieron nuevos datos y tan sólo se mostró un vídeo de demostración de la nueva consola, pero nos dejó a todos con la boca abierta, eso sí.

EL SOL NACIENTE BRILLA EN EL ECTS



El *stand* de Konami era, sin duda, el que tenía más sabor puramente japonés. La demostración de resistencia física que hicieron unos adolescentes nipones en la máquina recreativa de *Dance Dance Dance Revolution* dejaría sin habla a esas voces que afirman que los videojuegos son una afición para gente sedentaria.

Entre los lanzamientos de PlayStation hay tres especialmente destacados: el laureado juego de fútbol *ISS Pro Evolution* (que fue elegido como el mejor juego de toda la feria), la magnífica continuación del olímpico *International Track and Field* —con nuevos gráficos y la jugabilidad de siempre— y, por último, *Metal Gear Solid Special Missions*, un complemento perfecto para el juego del carismático Solid Snake que saldrá por unas 3.990 pesetas.

Recordemos, sin embargo, que la edición europea de este último título sólo funcionará si se tiene el *Metal Gear Solid* original, y que es más que probable que también se ponga a la venta un *pack* especial con los dos títulos juntos.

DEPORTES, DEPORTES, DEPORTES...

En sus demostraciones fuera del recinto ferial, Electronic Arts abrumó a los medios con su ingente cantidad de juegos deportivos. Entre lo que nos mostraron los canadienses había cosas tan interesantes como *FIFA 2000, Knockout Kings 2000* (uno de los juegos de boxeo más espectaculares que hemos visto últimamente) y el motero *Supercross 2000*.





LANZAMIENTOS DIABÓLICOS

El *stand* de Virgin era, sin duda, el más original del ECTS gracias a una ambientación satánico-medieval en la que abundaba la penumbra, las luces rojas y unas bellas señoritas envueltas en unas togas muy livianas. Lástima que un calor sofocante impidiera contemplar durante más de diez minutos seguidos los títulos que allí se exhibían, como el excelente *Dino Crisis* o el polémico *Carmageddon*. Por suerte, andaba por el *stand* la representante de Virgin España, Teresa Núñez, que salvó a nuestro Drako de acabar más deshidratado que un terrón de Avecrem.

La sorpresa más agradable fue comprobar que el juego *Messiah* existe de verdad, y que no se trata de una conspiración tramada por Shiny Entertainment para llevar de cabeza a toda la prensa internacional. Aunque no se pudo ver la versión de PlayStation, la impresionante muestra que vimos de la edición para PC demostró que la larga espera valdrá la pena.





LARA VUELVE A REINAR

Uno de los secretos mejor guardados del ECTS era la versión jugable de la cuarta entrega de la serie Tomb Raider: *The Last Revelation*. El *stand* de Eidos, donde se guardaba semejante tesoro, estaba fuertemente custodiado para evitar la incursión de "personas non gratas", pero gracias al buen hacer de Oscar del Moral —representante del distribuidor en España de Eidos, Proein— logramos echar un vistazo a la nueva aventura de Lara Croft.

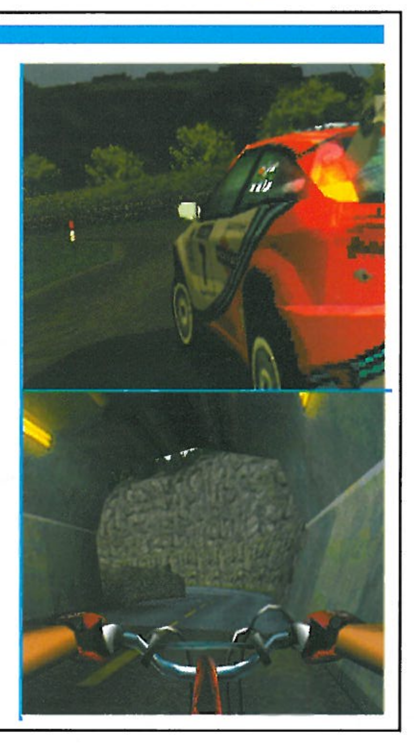
Y la verdad es que *Tomb Raider: The Last Revelation* demostró estar a años luz de la cuestionada tercera parte de la serie, puesto que sus logros técnicos llevan al límite las posibilidades de nuestra querida PlayStation. Pero la cosa no acaba en lo que a Eidos se refiere; esta casa editora también presentaba juegos tan impactantes como *Fear Factor* (cuyos increíbles personajes parecen dibujos animados poligonales) y el horripilante —en el buen sentido de la palabra— *Resident Evil 3: Nemesis*.



COLIN PISA A FONDO

Entre las numerosas novedades que nos mostró Codemasters destaca especialmente *Colin McRae 2*, que pese a estar en una fase muy temprana de desarrollo (sólo se podían ver tres circuitos) dejó claro que tiene todas las papeletas para superar de largo a su fenomenal predecesor. Los vehículos tienen un nivel de detalle asombroso (no en vano ahora se utiliza un mayor número de polígonos para darles forma), y los efectos de luz son para lanzar cohetes. Cuando en el escenario de Suecia Drako vio como cambiaban las tonalidades de color en la nieve a medida que se ponía el sol, a nuestro redactor se le pusieron de punta los cuatro pelos que se resisten a abandonar su deforestado cuero cabelludo. Lástima que el juego no aparezca hasta el año que viene.

Sin embargo, *Colin* no llegó a eclipsar otras dos grandes novedades cuyo futuro puede dar mucho que hablar: la nueva entrega de la serie *TOCA* (de la cual vimos un impactante vídeo) y, sobre todo, el divertidísimo *No Fear Downhill Mountain Biking*.



DESDE FRANCIA CON RAYMAN

Los franceses de Ubi Soft tenían como gran estrella de su *stand* a Rayman, que está a punto de saltar de nuevo al ruedo con un título de plataformas, esta vez en 3D. La versión de PlayStation está todavía bastante verde, pero ya apunta buenas maneras y exhibe unos niveles que —pese a estar ambientados en espacios cerrados— sólo pueden calificarse de *enormes*.



DE PELÍCULA

Fox presentó como títulos fuertes a *Alien Resurrection* (cuya versión PSX, lamentablemente, aún tardará bastante en salir al mercado) y una interesante segunda parte de la trilogía de *La Jungla de Cristal* en la que destacan sus gráficos en alta resolución.





Nuestro enviado especial Drako junto a la única hembra que se le acercó en el ECTS.

ESTO NO ES TODO...

...Ni mucho menos. Estad atentos el mes que viene, no sea que os perdáis el exhaustivo repaso que daremos en la sección *Cuenta atrás* a los títulos más interesantes y prometedores que Drako se trajo de Londres bajo el brazo.

PLAYSTATION 2 PODRÍA ESTAR PRESENTE EN SEPTIEMBRE EN EL TOKYO GAME SHOW

SONY DESVELA NUEVOS DATOS SOBRE SU PRÓXIMA CONSOLA EL DÍA 13 DE SEPTIEMBRE

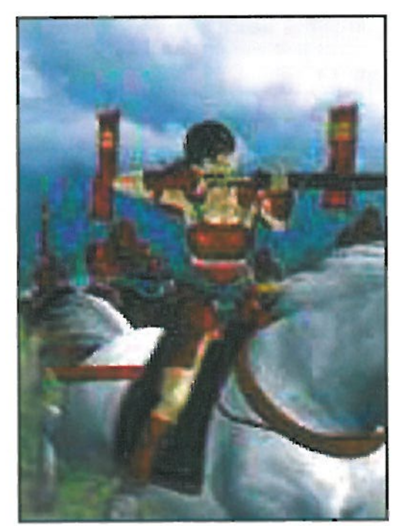
El precio y la fecha exacta de lanzamiento son dos de los "detalles" de la PlayStation 2 que Sony podría desvelar el día 13 de septiembre a modo de aperitivo de la feria Tokyo Game Show, que se celebrará en dicha ciudad japonesa los días 17, 18 y 19 de septiembre. La empresa también ha anunciado que dirá si su nueva consola será capaz de leer películas en DVD y cuáles serán sus prestaciones relacionadas con Internet; todo ello se hará público en una conferencia de prensa que darán el día 13 el presidente de SCE, Ken Kuratagi, y del vicepresidente ejecutivo de la compañía, Akira Sato.

Mientras tanto, la PlayStation 2 sigue haciendo apariciones estelares en reuniones para profesionales del mundillo digital. Recientemente volvió a deslumbrar con una demostración de lo que será capaz de hacer ante un grupo de diseñadores de procesadores que asistieron a un congreso llamado Hot Chips Conference, en Estados Unidos. Lo que vieron fue cómo un pato de goma y un submarino de juguete se lo pasaban bomba en una bañera de una forma extremadamente realista y, en otra demo, cómo las hojas de un bosque virtual obedecían cada una de forma independiente a la fuerza de un viento... también virtual. Los afortunados invitados al pase de Sony se mostraron bastante impresionados.

Éste es el único juego para PlayStation 2 del que se han publicado ya las primeras imágenes: *Kessen: Decisive Battle*, de Koei.



Pero la reacción de los expertos no sacia nuestra sed de saber lo realmente importante: cuándo y cuánto. Las últimas filtraciones apuntan a que el lanzamiento en Japón podría caer entre los meses de enero y marzo del 2000 –23 de enero según la revista *on-line* española *La Brújula.Net*–, mientras que en Estados Unidos y Europa tendremos que esperar hasta otoño de ese mismo año, como pronto. En lo referente al precio, la PlayStation 2 podría costar entre 40.000 y 60.000 pesetas (30.000 - 50.000 yenes en Japón; 250 - 400 dólares en Estados Unidos), aunque todo esto resulta aún bastante incierto, ya que ni siquiera en la sede web oficial de PSX 2 que Sony ha puesto en marcha (www.scei.co.jp/ps2, en japonés) se dice nada al respecto. Aun así, la citada publicación española afirma que "LaBrujula.Net ha conseguido saber en exclusiva el nombre oficial (...) con el que se refieren a la PlayStation 2 los directivos de la compañía": PlayStation Millenium.



Kessen: Decisive Battle promete 60 frames por segundo y hasta 200 o 300 soldados y caballos en pantalla a la vez.

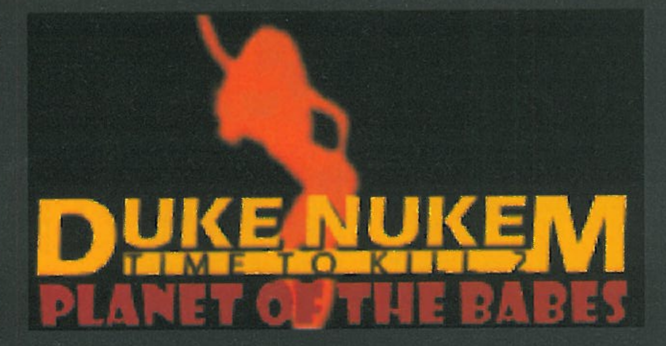
Entre la lista de títulos (más rumoreados que confirmados) para la nueva consola figuran: una adaptación de *Star Wars Episode* II –George Lucas así lo insinuó en una entrevista–, *Ehrgeiz 2* (de Squaresoft, que también es probable que lleve a la PlaySation 2 su saga *Final Fantasy*), una secuela de *Metal Gear Solid*, una de *Duke Nukem*, alguna entrega de la serie Oddworld protagonizada por el amigo Abe, un RPG de Capcom, una adaptación de *Tenchu* y, cómo no, un capítulo más de *Tomb Raider* con la inevitable Lara Croft.

ALUD DE LANZAMIENTOS PARA PLAYSTATION

No tenemos nada que temer. A pesar de la gran expectación que están despertando tanto la PlayStation 2 como la Dreamcast de Sega y del interés que Nintendo intenta atraer hacia su "proyecto Dolphin" (su consola de próxima generación), no cesan los anuncios por parte de la industria —desarrolladores y editores— de nuevos juegos para nuestra gris.

En las últimas semanas han sido varios los pesos pesados que han prometido una secuela para Play: *Tomb Raider IV* (véase *preview* completo en la sección de *Cuenta atrás*), *Duke Nukem: Planet of the Babes*, *Spyro the Dragon 2*, *Cool Boarders 4* (finales de año), *Micro Machines*, *Breath of Fire 4*... También se han confirmado irrupciones estelares, como la de la serie *Star Trek*, la de *Expediente X* (para octubre), la de *Los pitufos* (primavera del 2000) o la de James Bond con una versión para PlayStation de *Tomorrow Never Dies*.

Nos espera, pues, una buena Navidad y un principio de milenio cargado de novedades para la gris. ¡Larga vida a la Play!

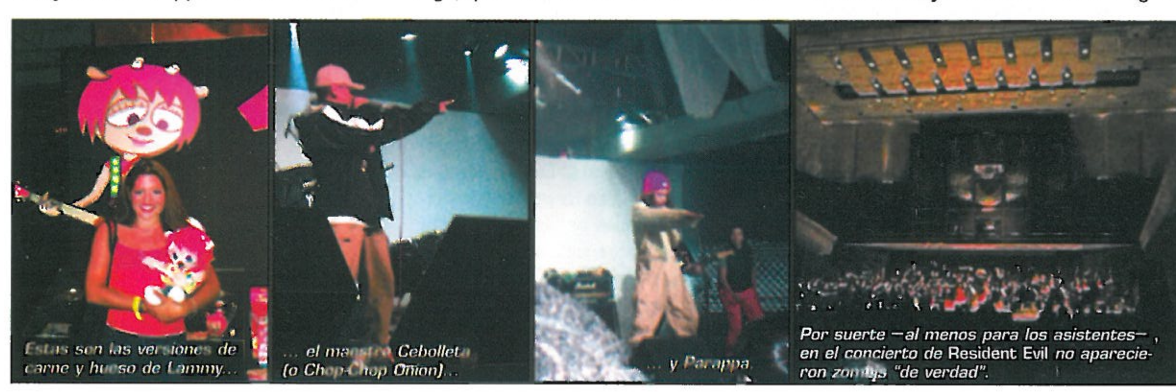


DOS CONCIERTOS CON SABOR A VIDEOJUEGO

Um Jammer Lammy y *Resident Evil* se han convertido en los dos primeros juegos que traspasan la frontera entre el mundo de los videojuegos y el de la música en directo. En el caso Lammy, la versión carnal de esta oveja guitarrista saltó al escenario junto al resto de su grupo Milk Can en un concierto organizado por Sony en el Roxy Theater de Nueva York el pasado 26 de agosto. Allí estaban todos los intérpretes de las canciones de *Um Jammer Lammy* –incluyendo a Parappa– encarnando en directo ante todos los invitados a la fiesta a los personajes bidimensionales de este juego musical.

En cuanto a *Resident Evil*, su irrupción en el terreno puramente musical tuvo lugar en Japón de la mano de Capcom, quién celebró un concierto solamente instrumental a cargo de la New Japan Philharmonic Symphony Orchestra. Esta formación de música clásica interpretó las melodías de la primera, la segunda y la tercera parte de la saga, que –como casi todos debéis de saber ya– se llama *Bio Hazard* en Japón.

Pese a que la música fue la verdadera protagonista de ambos eventos, tanto Sony como Capcom aprovecharon la ocasión para promocionar sus juegos respectivos. Mientras que *Um Jammer Lammy* se vendió en varios puestos esparcidos por el interior del recinto del concierto, varias escenas inéditas de *Resident Evil 3* fueron proyectadas –con la música "de fondo" en directo– en el marco del concierto que la ciudad de Tokyo tuvo la suerte de acoger.



Estas son las versiones de carne y hueso de Lammy... *... el maestro Cebolleta (o Chop-Chop Onion)...* *... y Parappa*

Por suerte –al menos para los asistentes–, en el concierto de Resident Evil no aparecieron zombis "de verdad".

¿EN QUÉ QUEDAMOS?

Al concierto de presentación de *Um Jammer Lammy* asistieron también su creador, Masaya Matsuura –que dirigió a la banda y se marcó también unas sintonías al teclado–, y su dibujante, Rodney Greenblat; ambos se pronunciaron de forma poco favorable sobre la campaña de lanzamiento de *Um Jammer Lammy* en Estados Unidos, en la que alrededor de un ombligo aparece tatuada la frase "Ha llegado una nueva estrella del rock a la ciudad".

Resulta cuando menos curioso que, después de censurar un escenario del juego –el del infierno– por considerarlo demasiado duro para según que edad (véase *PlanetStation* 11, *Noticias*), lancen una campaña publicitaria tan poco infantil. Matsuura se limitó a decir que era "un poco demasiado *sexy*", pero Greenblat afirmó tajantemente que "no le gusta" el anuncio en cuestión. Además, los autores de *Um Jammer Lammy* dejaron claro que el público en el que pensaban al crear el juego no eran precisamente niños, sino más bien jóvenes de entre 16 y 18 años.



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 10 DE *PLANETSTATION*

SYPHON FILTER
¡Enhorabuena a todos los que habéis conseguido resolver la sopa de letras! Lástima que no os podamos premiar a todos... La frase que aparecía tras encontrar los 30 títulos era: "Has conseguido resolver la sopa de letras de la nueva sección de pasatiempos que *PlanetStation* y la cadena de tiendas GameShop ofrecerán todos los meses para que participes y te lleves a casa fantásticos premios" (aunque sin acentos, obviamente). He aquí los nombres de los 15 ganadores:
José Carlos López Martínez (Maracena, Granada)
Carlos Gómez Reines (Madrid)
Marco Antonio Sanz Pérez (Valladolid)
José Antonio Abellán Contreras (Cieza, Murcia)
Agustín Egea Alfonso (Sabadell, Barcelona)
Federico Poquet Polo (Burriana, Castellón)
Valentín Zapico Suárez (Oviedo, Asturias)
David González López (Bidebieta, San Sebastián)
Marcos Jiménez Cano (Madrid)
Marc Tarrats Martín (Viladecans, Barcelona)
Samuel Marín Hernández (Castellón)
Alex González Rubio (Cardedeu, Barcelona)
Luis Manuel Díaz Avenida de Moreda (Gijón, Asturias)
Jesús C. García García (San Fernando, Cádiz)
Yeray Domínguez Santana (Las Palmas de G. C.)

SOUL REAVER
El atributo de Raziel que despierta la envidia de Kain son sus alas (respuesta C), y los ganadores de un ejemplar de este juego son:
Víctor Benedicto Cerdà (Alcoy, Alicante)
Elena Cañas Miguel (Gavà, Barcelona)
Fernando Casares Palanca (Almazara, Valencia)
Isaac Almazán Taberner (Valencia)
Octavio Arroyo Serrato (Laguna de Duero, Valladolid)
Álvaro de Soto Fernández (Barcelona)
Cristián Gonzalez Mendal (Zaragoza)
Iván Asensio Bauset (Valencia)
Víctor Pérez Muñoz (La línea, Cádiz)
Jose Manuel Joyas Rodríguez (Baracaldo, Vizcaya)
Ecoitz Egaña Iturralde (San Sebastián, Guipúzcoa)
Diego Rojas González (El Prat de Llobregat, Barcelona)

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO
Lo que tiene que ir recogiendo Bugs Bunny en este juego son despertadores (respuesta A). Podrán comprobarlo personalmente los siguientes afortunados:
Katherine Del Pino Martín (Santiago del Teide, Santa Cruz de Tenerife)
Juan Sánchez Chanivet (Cádiz)
José Antonio Fernández Sánchez (El Ejido, Almería)
Francisco Hidalgo de Vega(Badalona, Barcelona)
Francisco Muñoz (Málaga)
Jonathan Lara Cornejo (Fuenlabrada, Madrid)
Marcos Mariño Garrido (Cáceres)
Itziar Vallejo Lekanda (Santurtzi)
Gonzalo David de Saa Álvarez (Pontevedra)
Ana Isabel González López (Sevilla)
Adrián Gómez Tárraga (Lo Pagán, Murcia)
Ildefonso Cobos Jiménez (Chucena, Huelva)

XPLORER
Por cortesía de nuestra sección *Xplorer a bordo*, recibirán uno de estos cartuchos estos cinco agraciados:
Ernesto Vega de la Iglesia (Madrid)
Francisco José Torijano Garoz (Getafe, Madrid)
Carlos Diestro Martín (Las Presas, Cantabria)
Andrés Brun Moreno (Córdoba)
José Antonio Núñez López (Trobajo del Camino)

LOS 10 MEJORES JUEGOS
Mando, gorra y camiseta de *PlanetStation* para:
Juan Antonio Silva Ramírez (Jerez de la Frontera, Cádiz)
Fernando Sanchidrian Guerrero (Alcorcón, Madrid)
Víctor Rodal Lamela (El Ferrol, La Coruña)

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VII
3>Gran Turismo
4>Resident Evil 2
5>Tekken 3
6>Colin McRae Rally
7>Silent Hill
8>Tomb Raider II
9>Driver
10>FIFA '99

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Final Fantasy VII (P)
2>Silent Hill
3>Gran Turismo (P)
4>Syphon Filter
5>Colin McRae Rally (P)
6>Driver
7>Crash Bandicoot 2 (P)
8>Time Crisis + pistola G-Con 45
9>V-Rally 2
10>Metal Gear Solid

N64
1>Mario Party
2>Star Wars: Episode 1- Racer
3>The Legend of Zelda: Ocarina of Time
4>Golden Eye 007
5>Turok 2: Seeds of Evil
6>Quake II
7>Command & Conquer
8>Mario Kart 64
9>F-1 World Grand Prix II
10>Quake 64

PC
1>Star Wars: Episodio 1 -Amenaza Fantasma
2>Aliens vs Predator
3>Dungeon Keeper 2
4>Div 2 + Libro 'Cómo programar tus juegos'
5>Commandos: Más allá del deber
6>Heroes of Might & Magic III
7>Need for Speed IV
8>Hidden and Dangerous
9>Star wars: Episodio 1- Racer
10>Starcraft: Brood War (cast.)



SATÉLITE USA

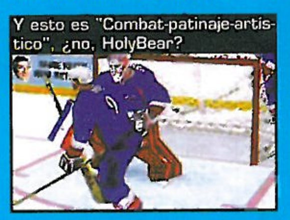


Nuestra corresponsal en la tierra de la libre circulación de armas, Cat Bucannon, nos mantiene al corriente de las novedades de su país.



EA está trabajando a tope en el próximo título de la serie *Road Rash*. La nueva entrega, que se titulará ***Road Rash Unchained***, tendrá una pinta muy parecida a la anterior, aunque hay que decir que en la fase actual de desarrollo todavía falta mucho por hacer. La acción sigue la fórmula de siempre: carrera en moto con ribetes Ben-Hur ("Combat Motos", como diría el iluso de nuestro redactor HolyBear); EA ha ampliado el número de pistas y, dentro de cada una de ellas, hay más rutas posibles. Pronto sabremos mucho más.


"¡Combat Motos! ¡Esto se llama *Combat Motos*!", chilla HolyBear.


Y esto es "Combat-patinaje-artístico", ¿no, HolyBear?



Este otoño, todos los juegos de deportes vendrán con el numerito "2000". Qué monos, ¿no? ***NHL Championship 2000*** será uno de ellos, y vendrá con todas las nuevas estadísticas, nombres de jugadores, resultados de la liga profesional y un montón de cosas más que nos tememos que no despierte una euforia masiva entre el público español. Sin embargo, ello no quita que sea un juego excelente ni —por supuesto— que en Estados Unidos se venda como las rosquillas.

Para la edición 2000 de su enorme juego de fútbol, EA ha fichado las artes musicales de Robbie Williams. En su primera incursión en el mundo de los videojuegos, Williams adornará ***FIFA 2000*** con las notas de uno de los temas de su nuevo álbum *I've Been Expecting You*. Por lo que se refiere a detalles más técnicos acerca de la nueva entrega de esta serie de fútbol, Electronic Arts sigue guardando un escrupuloso silencio.


"Combat Soccer"...



..."Combat Skaters"...



En Estados Unidos acaba de salir a la venta ***Tony Hawk Pro Skater***, y la gente se ha vuelto loca. Durante una reciente cena que unos informadores nuestros compartieron con Tony Hawk en Praga, el as del monopatín confesó que le encanta el juego que ha hecho Activision. Y no es para menos. El juego tiene una pinta tan alucinante que es muy probable que enganche a mucha gente que nunca se haya subido a un tablón con ruedas. En España saldrá el 11 de octubre.



En 989 Studios están acabando otro título más basado en el fútbol americano: ***NCAA Gamebreaker 2000***. Por si el escaso seguimiento que este deporte tiene en Europa no bastase para que en España suscite un interés absolutamente minoritario, este nuevo título ni siquiera se basa en la liga profesional americana, sino en la universitaria . Un punto en su favor: después de las dos entregas de *NFL Xtreme*, al menos el listón no está muy alto .


Y "Combat-cosecha-de-melones". ¿Contento, HolyBear?

EL LANZAMIENTO DE LA DREAMCAST EN EUROPA SE RETRASA AL 14 DE OCTUBRE

LA NUEVA CONSOLA DE SEGA SALDRÁ A LA CALLE CON 10 TÍTULOS DISPONIBLES

La nueva consola de Sega está a punto de salir... pero no tanto. En lugar de pisar la calle el día 23 de septiembre –tal como estaba previsto desde hace ya unos meses–, lo hará tres semanas más tarde. El 14 de octubre es la nueva fecha que Sega ha anunciado de forma oficial para el lanzamiento de la Dreamcast, que según la compañía se ha pospuesto por motivos relacionados con la infraestructura de la Red. Al parecer, las dos empresas que proporcionarán la conexión a Internet en Europa –BT e ICL– necesitaban un poco más de tiempo para comprobar que todo estaba en orden. Y, aunque según Sega España una semana hubiera sido suficiente para terminar de rematar esos últimos flecos, la compañía ha preferido curarse en salud y darse un par de semanas de plazo por si surge algún otro contratiempo.

A pesar de las explicaciones oficiales, no podían faltar los rumores de turno sin los cuales Internet no sería lo que es. En este caso, la versión "no oficial" es que Sega tenía ciertos problemas para cubrir desde un primer momento toda la demanda de consolas que solicitaban los puntos de venta. Sin embargo, resulta difícil demostrar que sea así cuando ni siquiera se ha difundido la cifra de unidades que saldrán a la venta el día de su lanzamiento, un dato que la empresa se ha reservado para sí.



Tampoco ha querido confesar cuáles son sus previsiones de ventas de cara a Navidad, ni cuáles van a ser concretamente los títulos que saldrán en nuestro país traducidos o adaptados. Sega ha puesto mucho énfasis en la importancia de este último aspecto y sigue afirmando que se está trabajando seriamente en ello, aunque entre los 10 primeros títulos que saldrán para la Dreamcast no hay ninguno en español (véase recuadro *10 juegos a punto*).

INTERNET GRATIS

Se mantiene, eso sí, todo lo referente a Internet. La nueva consola de Sega vendrá con módem incorporado y, desde el primer momento, permitirá acceder a la

10 JUEGOS A PUNTO

La Dreamcast saldrá a la venta el 14 de octubre arropada por una decena de títulos, lo que representa, como ha dicho Sega, "la mayor oferta de juegos que ha acompañado a una consola en el momento de su lanzamiento". Además, a lo largo del mes siguiente saldrán a la venta 15 juegos más y, hasta Navidad, Sega ha prometido lanzar un título propio cada semana. He aquí la lista de juegos confirmados para los primeros meses:

14 de octubre:
>Sega Rally 2
>Virtua Fighter 3tb
>Sonic Adventure
>Blue Stinger
>Millenium Soldier
>Expendable
>Incoming
>Monaco G.P.R. Simulation 2
>Powerstone
>Speed Devils
>Trick Style

Antes del 22 de octubre:
>Aerowings
>Cue Ball
>Hydro Thunder
>Marvel vs Capcom
>Mortal Kombat Gold
>NFL Blitz 2000
>Pen Pen
>Ready 2 Rumble
>Tokyo Highway Challenge
>UEFA Striker

Antes de Navidad:
>Toy Commander
>Red Dog
>Dynamite Cop
>House of the Dead 2
>Sega Bass Fishing



Red y ofrecerá los servicios de correo electrónico y chat. La página de inicio a la que directamente accederán los usuarios de la Dreamcast será una sede web creada en exclusiva para ellos, desde la cual podrán navegar hacia otras páginas de Internet mediante el teclado virtual que aparece en pantalla y que se puede manejar con el mando de control de la propia consola (sin la ayuda de un ratón).

Además, la compañía asegura que "en breve, Sega ampliará la oferta de servicios a sus usuarios con compra 'on-line' o facilidades de juego a través de la red". Esta última funcionalidad es una de las prestaciones que más expectativas ha despertado entorno a la Dreamcast, ya que las partidas multijugador a través de Internet abren toda una nueva dimensión que hasta ahora sólo han podido disfrutar los *jugones* de PC.

Para aprovechar la conexión a Internet gratuita e ilimitada (sin cuota de ningún tipo) que ofrece la consola, el usuario tan sólo tiene que pagar la llamada local, con lo que Sega puede alardear de ser "la primera empresa de entretenimiento del mundo que se convierte en Proveedor de Servicios de Internet".

Según la casa madre de la Dreamcast, en un futuro próximo los usuarios "recibirán actualizaciones regulares vía correo electrónico, con información sobre juegos, así como instrucciones o trucos. La red también ofrecerá acceso a chats sobre juegos, e-mail, anuncios, juegos on-line y mini-juegos como puzzles o juegos de cartas", así como "noticias y análisis detallados de los juegos, suministrados por Affiliation Inc., responsable de la popular *site* de juegos IGN.com" (de lo que deducimos que esta información será toda en inglés).

Para cerrar el capítulo Internet, Sega ha anunciado un servicio 24 horas de atención al cliente que permitirá a sus usuarios "comunicarse en tiempo real con los ejecutivos, desarrolladores y técnicos de Sega. Además, la Dreamcast Network permitirá a los jugadores descargar juegos e información en la unidad Visual Memory, una tarjeta de memoria que actúa como un dispositivo personalizado para juegos portátiles" (y que, por cierto, no va incluida en el paquete básico sino que se vende aparte (véase recuadro).

¡ENTÉRATE!

Estos son los datos básicos de la Dreamcast que tienes que saber:
Precio (recomendado): 39.990 ptas.
Incluye: consola (con módem) + mando de control + software de navegación para Internet + CD con demos de 15 títulos + cables de conexión
Precio de los juegos: 8.990 ptas.
Periféricos oficiales:
>Dreamcast Controller: 4.990 ptas.
>Unidad Visual Memory: 4.990 ptas.
>Race Controller: 10.990 ptas.
>Arcade Stick: 8.990 ptas.
>Dreamcast Keyboard: 4.990 ptas.
>Vibration Pack: 3.990 ptas.
>Scart Cable: 3.990 ptas.
>VGA Box: 8.990 ptas.
>Dreamcast Gun: se lanzará inicialmente en un *pack* especial con el juego *House of Dead 2* que costará 13.990 ptas.

FUTBOLCAST

Sega lleva ya un tiempo anunciando una gran –y agresiva– campaña de lanzamiento y promoción de su consola, en la que de momento se enmarcan tres acuerdos de patrocinio de sendos equipos de fútbol europeos: el U.C. Sampdoria (Italia), el A.S. Saint-Etienne (Francia) y el Arsenal F.C. (Inglaterra).



BLEEM! SIGUE SU CAMINO

Aunque al software de emulación de PSX para PC Bleem! le queda todavía un largo trecho por recorrer antes de conseguir la plena legalidad sin demandas de por medio, Sony no ha conseguido paralizar su comercialización. Por cuarta vez desde que apareció (ver *Otros planetas* en *PlanetStation* nº 7), la justicia norteamericana ha denegado la petición de Sony Computer Entertainment de impedir la venta de Bleem! en base a una cuestión de derechos sobre la propiedad intelectual.

El asalto final tendrá lugar el día 24 de abril del próximo año, que es la fecha en que se celebrará el juicio; hasta ahora lo que Sony ha intentado que se aplicaran eran prohibiciones temporales hasta que se tomara una decisión definitiva. Al denegarse todas ellas, Bleem! sigue estando a la venta –en su versión 4.1a, actualmente– en la sede web de la compañía del mismo nombre que el polémico emulador (www.bleem.com). Los Estados Unidos son el único país donde también se puede encontrar en tiendas no virtuales.

SATÉLITE JAPO

Si Shintaro Kanaoya, nuestro corresponsal en Japón, sigue así, al final titularemos esta columna "Satélite Square"...



Japón es una fiesta porque, al fin, Square ha lanzado ***Legend Of Mana***. Este maravilloso juego de rol está compuesto por miles de parajes pintorescos y está habitado por un gran número de personajes que se dedican a combatir entre sí por turnos. Desgraciadamente, no se sabe todavía cuándo será posible para el público occidental sortear la barrera lingüística con una versión estadounidense o europea. Lo bueno es que con el juego viene una demo del siguiente título que aparece en esta columna.



Ape Escape: Monos en el bolsillo.



Última moda de boinas en Japón.

La primera de las demos que venían con el nuevo lanzamiento de Square es un curioso RPG de acción titulado ***Dew Prism*** (algo así como "prisma de escarcha"). Está muy en la línea de ***Brave Fencer Musashiden***, pero con la diferencia de que aquí tu personaje puede adoptar la forma de cualquier ser que haya matado, incluyendo plantas y los animales. Así, el componente estratégico será más importante: habrá que escoger la criatura más apropiada para enfrentarse a cada enemigo y a cada tipo de terreno.

Otro interesante juego que Square promociona incluyendo una demo en su último RPG es ***Vagrant Story***, aunque sólo sea un vídeo que muestra el escenario de la aventura y presenta algunos de los personajes principales. Los gráficos que exhibe esta *rolling demo* son excelentes, aunque no es tan prometedor el sistema de comunicación que en ella usan los protagonistas: unos globos de texto al más puro estilo de cómic, como en *Batman & Robin*. Pronto sabremos más.



Square ha inventado el "rolling comic".



Sí, tíos, va en serio...

¿Creíais que ya lo habíais visto todo? Pues nada de eso: el último grito en las salas arcade niponas es ***Nail More***, de Atlus, que sirve nada menos que para crear diseños de pintura de uñas. Al son de su pegadiza melodía, puedes partir de más de 100 diseños agrupados en categorías como "pop", "arte" o "cosas monas". Una vez que has escogido, tienes que introducir los dedos en un orificio de la máquina, y ¡plash! ¡Unos sprays te pintan las uñas con el diseño que hayas elegido! Asombroso, ¿eh? ¡Pues no esperes verlo en España en tu vida!



Poco a poco, Capcom va revelando sabiendo cosillas sobre el futuro ***Breath of Fire 4***. Además de los protas Ryu y Nina habrá otros tres personajes principales: Clay (un indio americano fuertote), Pysas (una especie de perro espadachín) y Master (un robot de estilo Inspector Gadget). Todos ellos sortearán diversos tipos de obstáculos por los numerosos escenarios de este RPG, que, al parecer, también contará con elementos de acción. Fecha de lanzamiento en España: en un futuro muy lejano.



Si no tuviste suficiente con *Aliento pestilente 3*...

ESTE MES OS PRESENTAMOS A UN VERDADERO PIONERO Y VETERANO ENTRE LOS ESPACIOS QUE HAN LLEVADO LOS VIDEOJUEGOS A LAS ONDAS: EL PROGRAMA DE RADIO *POWER-UP*. HACE SIETE AÑOS, LA EMISORA ONDA RAMBLA CATALUNYA —QUE EMITE PARA LAS CUATRO PROVINCIAS DE ESTA COMUNIDAD— LE DIO UNA OPORTUNIDAD AL EQUIPO LIDERADO POR EL PERIODISTA MARC BLIBENY; HOY, SUS SIETE TEMPORADAS DE PERMANENCIA EN ANTENA Y SUS MÁS DE 40.000 OYENTES DEMUESTRAN QUE LA HAN SABIDO APROVECHAR. LOS VIDEOJUEGOS, TANTO PARA PC COMO PARA CONSOLAS (PLAYSTATION N64 Y SATURN), COMPARTEN CON INTERNET, EL CÓMIC Y LA INFORMÁTICA LAS DOS HORAS QUE DURA ESTE ESPACIO SEMANAL EN CATALÁN.



HORAS DE EMISIÓN

Power-Up está en el aire todos los sábados de 14 a 16 horas.

Estas son las frecuencias para sintonizarlo:
Barcelona 89.8 FM
Girona 89.9 FM
Tarragona 91.0 FM
Lleida 100.2
Centro (Igualada) 92.2

SIETE AÑOS DE EMISIÓN EN ONDA RAMBLA CATALUNYA

POWER-UP: DOS HORAS SEMANALES DE VIDEOJUEGOS, CÓMIC, INFORMÁTICA E INTERNET

Si de pequeño querías ser o periodista de radio o informático, un día podrías verte al frente de un programa de radio dedicado a la cultura digital. Eso es lo que le pasó a Marc Bilbeny, director de *Power-Up*. Lo suyo era una cuestión de vocación, así que a los 23 años y con la carrera de Periodismo bajo el brazo empezó a reclutar a los miembros del sólido –aunque joven– equipo que hoy coordina en Onda Rambla Catalunya tras pasar por una emisora municipal, Radio Ciutat de Badalona. Él mismo nos cuenta cómo fue...



◄El equipo de *Power-Up*: Carol Gallén, Álex Salgado, Alicia García, David González, Carles Soler, Max Valls, Rafa Domene, Cristina Crespo y, sentado en primera fila, Marc Bilbeny. Sólo falta Maite Vila.



▼Marc Bilbeny, director de *Power-Up*, en plena acción.

Marc Bilbeny: Junto con el experto que se encarga de la sección de cómic del programa, Carles Soler, montamos un taller de radio para los alumnos de un instituto, y de allí salieron algunos de los ocho integrantes del equipo, cinco de los cuales son redactores y los otros tres, de la parte de producción. Hoy somos los mismos que fundamos el programa.

Planet: ¿Y cómo pasasteis de una emisora local a Onda Rambla?

M.B.: En un momento dado tuvimos la oportunidad de mandar una serie de maquetas del programa –que, de hecho, en Radio Ciutat de Badalona era un espacio incluido en un magazine de información general– a diversas emisoras, y entre ellas fue Onda Rambla la que se decidió a apostar por *Power-Up*. En un principio nació como un programa de una hora para la temporada veraniega, pero la cosa cuajó y no sólo se instaló en la programación para todo el año sino que además se amplió a dos horas, que es lo que dura actualmente.

Planet: ¿Qué cambios tuvisteis que introducir para adaptarlo a la nueva situación?

M.B.: De entrada la idea era puramente entretener, porque el programa estaba pensado para el verano; ahora, en cambio, mientras que ahora intentamos abarcar un poco más. La filosofía del programa sigue siendo lúdica, pero también tiene un carácter divulgativo y uno de los objetivos es difundir noticias y temas de actualidad, siempre en clave de humor.

Planet: ¿Cómo está estructurado exactamente el programa?

M.B.: La primera hora incluye una entrevista de unos 15 minutos, un tema de actualidad informática, presentaciones de sedes web a través de sus responsables o creadores y una sección de cómic, tanto americano como europeo. La segunda hora la ocupan un webmaster, Cisco Sapena, que comenta las webs más interesantes de la semana, y nuestros dos "enfermos" de los videojuegos, Max Valls y David González.

Planet: A la hora de comentar los juegos, ¿os mojáis ?

M.B.: Por supuesto. Primero presentamos la parte argumental de cada título mediante un diálogo entre dos personajes ficticios, pero luego damos nuestra opinión acerca de todos los aspectos del producto, tanto técnicos como de contenido. Y también damos información práctica, ya que lo que más nos piden los usuarios de consolas son trucos para los juegos.

Planet: ¿Qué plataforma es la más solicitada entre las consolas?

M.B.: Sin duda, PlayStation. Aparte de trucos, lo que más piden los oyentes últimamente es información acerca de la PlayStation 2. También suelen quejarse por lo tarde que salen los juegos en nuestro país y por el hecho de que sean tan pocos los que aparecen traducidos al castellano o adaptados.

Planet: ¿Cómo creéis que reaccionarán aquí los usuarios frente al lanzamiento de la Dreamcast?

M.B.: Yo creo personalmente que la nueva consola de Sega puede hacer disminuir la venta de ordenadores, ya que los dos alicientes principales que tienen los PC para los más jóvenes –los videojuegos e Internet– los reúne también la Dreamcast, y a un precio mucho más asequible. Por otra parte, una consola parece una forma mucho más atractiva de acercarse al mundo de la informática y la tecnología que un ordenador.

Planet: ¿Y qué opináis del frente anti-videojuegos que se escuda en la presunta inducción a la violencia?

M.B.: Nosotros lo hemos consultado incluso con psicólogos que no tienen ninguna vinculación con la industria del entretenimiento, y no sólo nos han dicho que, usados con moderación, los videojuegos no tienen nada de perjudicial sino que, además, afirman que pueden ser un buen estímulo para los sentidos de los niños.

Planet: Por último, te pedimos una predicción: ¿hacia dónde crees que avanzarán los videojuegos como producto cultural y de entretenimiento?

M.B.: Creo que avanzan inevitablemente hacia la tecnología virtual. El pad o mando de control tal como lo conocemos actualmente está condenado a desaparecer; los juegos se manejarán mediante sensores que el usuario llevará en las manos o en los pies, y será posible jugar en movimiento.

Pues no suena mal. Le tomamos la palabra a Marc Bilbeny, y si dentro de 30 años seguimos dándole al pad, esperamos poder llamar a *Power-Up* para exigirle una explicación. De buen rollo, eso sí.

FE DE ERRORES
El espacio *Top Games*, al que dedicamos esta página el mes pasado, no se emite a través de RNE (Radio Nacional de España), como se decía en todo momento a lo largo del artículo, sino que pertenece a Radio España. Pedimos perdón por esta confusión.



TRUCOS ÚLTIMA HORA

VUELTA AL COLE, VUELTA AL TRAPO. A LOS TRAMPEADORES DE *PLANETSTATION* NO LES PARAN NI LOS CALORES DEL VERANO NI EL AIRE ACONDICIONADO DE NUESTRA REDACCIÓN, QUE A LA QUE NOS DESCUIDAMOS NOS SOMETE A TEMPERATURAS BAJO CERO. ¿ALGUNA MANO INOCENTE, QUIZÁ? TODOS SOSPECHAMOS DE ALGUIEN, PERO COMO NO TENEMOS PRUEBAS NO PODEMOS INCRIMINAR A NUESTRO CALUROSO GRAFISTA Y MAQUETADOR.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
¡QUE ALGUIEN TRAIGA UN EXTINTOR!

Ver secuencias finales
Aprieta rápidamente ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, →, → en el segundo controlador cuando aparezca el mensaje "Press Start" en el menú principal.

MONKEY HERO
EL MONOSABIO ILUSTRADO

Todos los ítems
Durante la partida aprieta L2 + R2 + ● + ×.

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO
CONEJO SALTADOR, POCO MORDEDOR

Añadimos nuevos trucos al que publicamos el mes pasado para seleccionar nivel:

Vida a tope
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ■, ●, ●.

Zanahorias al máximo
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ■, ■, ■, ●.

Todas las habilidades
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ■, ●, ■.

Llave extra
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ●, ■, ■.

Ver secuencia final
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ●, ■, ●.

Ver secuencia final completa
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ●, ■, ●.

Ver secuencia final incompleta
En el selector de edad temporal o de pantalla, mantén L2 + R1 y pulsa ×, ■, R2, L1, ●, ×, ●, ●, ■.

CROC 2
SE VA POR LA BARRANQUILLA

Menú de trucos
En la pantalla de títulos, mantén pulsado L1 y aprieta ▲, ▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●. A continuación, pulsa L2 + R2 durante la partida para ver el menú.

Vidas infinitas
En la pantalla de título, mantén pulsado L1 y aprieta ●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.

Cristales infinitos
En la pantalla de título, mantén pulsado L1 y aprieta ■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →. A continuación, mantén pulsado R2 y aprieta ■ durante una partida y añadirás cien cristales a tu inventario; puedes repetirlo tantas veces como te venga en gana.

KENSEI: SACRED FIST
SI HEIHACHI LO VE, SE JUBILA

Para jugar con...	Acaba la partida en modo normal con...
Akira	Yugo.
Quigtao	Yuli
Cindy	Douglas.
Steve	Allen
Arthur	Ann
Kornelia	Heniz
Sessue	Hyoma
Mark	David
Genya	Saya
Jelly/Billy	Kaiya
Kazane	Zhou

Jugar con Zhou
Acaba el juego en modo normal con los nueve personajes principales y, a continuación, acábalo una décima vez con el que quieras de estos nueve personajes.

Jugar con Kaiya
Acaba el juego en modo normal con los nueve personajes principales y, después, acábalo una vez más con cualquier personaje extra.

Modo extra
Activa los 22 personajes.

Pantalla de pausa completa
Pausa el juego y aprieta R2.

Atuendos alternativos
En la pantalla de selección de personaje, señala uno de ellos y aprieta ■ o ▲.



BLOOD LINES
HORCHATA BLOOD

Jugar con Jon
Usa el password "UNMASKED".

Jugar con Daria
Introduce el password "DOMINATION".

Jugar con Annor
Inscríbete con el nombre "CLAWEDFIST".

Jugar con Joe
Usa el nombre de jugador "JUJOFEVRY1".

Opción de galería de arte
Emplea el nombre "LEONARDO".

Modo de voz
Regístrate con el nombre "TONGUEBATH".

Modo experto
Utiliza el password "SKUPASTYLE".

Modo PlayStation 2
¡Huy! Si éste era para los *peores trucos*...

LOS PEORES TRUCOS

No sabemos si para evitar pillar otra vez una de esas salmonelosis que van incluidas en el precio de las paellas de chiringuito playero, pero el caso es que la vuelta de las vacaciones ha despertado en nuestros lectores las dotes culinarias —¡las relacionadas con la cocina, calenturientos mirones de playa!— que todo PlayStationero lleva dentro. Lo que no sabíamos es que la salmonelosis afectara también a las neuronas, cosa que hemos descubierto al ver las enfermizas *delicatessen* que algunos se han sacado de la manga, como "Resident Evil al horno" o "PlayStation 2 avec le microondes". Por otra parte, aprovechamos la llegada a esta sección de *Hugo* —un juego que ha marcado un antes y un después en la Redacción de Planet (antes no teníamos posavasos)— para aclarar algo que insistentemente nos pedís: NO hay ningún truco para hacer que este juego sea bueno. Quedáis avisados.







NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES



Cogéis el CD de *Resident Evil*, añadís un poquito de ajo y perejil, lo metéis en el horno a 360º durante 15 minutos, luego lo metéis en la consola y os saldrá un nuevo personaje. Ni más ni menos que Karlos Arguiñano gritando "rico, rico, el zombi podridito" y se los cargará a ramalazos de perejil. ¡Ah! Truji y Drako, para vuestra alopecia frotaos la azotea con 37 kilos de boñiga (de vaca vieja) y dentro de 5 años, "peazo" melena.

Evidentemente, Karlos Garai se ha equivocado de juego, ya que este truco sólo funcionaría en la posterior versión de la saga: *Resident Evil: Cocineror's Cut*. En él, nuestro cocinero con más fundamento y su compañera Jill (abreviatura de su nombre real, Pere-Jill Valentine) se enfrentarían al malvado doctor W. Birkini de Jamón y Queso, padre de Tyrant, una monstruosa creación armada con cuchillos de acero toledano en lugar de garras.

Por cierto, tanto Drako como Truji afirman que aquí el único que tiene algún pelo de tonto es el remitente de esta carta si de verdad cree que ese remedio boñiguero funciona como milagro capilar. (Por cierto, ¿y cómo saben que realmente NO funciona? Seguiremos investigando).



Aquí os mandamos un truco del mejor juego de toda la historia de la Play: *Hugo*. Durante la presentación has de pulsar a la vez ○ + □ + Select y aparecerá una presentación que dejará perplejas a todas las videoconsolas por su gran esplendor y soporte de gráficos, cuatro polígonos por minuto, y cuando termine la presentación, podrás tener acceso a un nivel extremo en el cual podrás utilizar hasta cuatro botones para jugar.

Agradecemos a Andrés Bello y Francisco Aragonés el remitirnos este truco con unos efectos que "dejarán perplejas a todas las videoconsolas", pero habéis perdido el tiempo miserablemente elaborándolo... porque tal truco no hace falta:¡el mismo juego, sin necesidad de aditivos, ha dejado perplejas no sólo a las consolas, sino a los propios desarrolladores de *Hugo*, que no creían que alguien estuviera dispuesto a pagarles por crear semejante (piiiip)! Además de los niveles de dificultad 'Fácil', 'Normal' y 'Extremo', el truco debería incluir uno llamado 'Carmen Sevilla Extra Trial' en el que utilizaríamos un teléfono en lugar del mando y nos enfrentaríamos con enemigos como los Mutant-Farmatint o el Cuponsito Máster.



Abre la PlayStation y rompe la lente de tu Play por la mitad. Si lo haces bien podrás jugar a todos los juegos de 1 *player* con 2 *player*, los juegos de 2 *players* con 4 *players* y los de 4 *players* con 8 *players*. Si además juegas con un juego de motos como *Road Rash* o *Moto Racer* tendrás la opción de jugar con motos de 4 ruedas.

Para todos aquellos que hayan probado este truco enviado por Barba Rota sin más resultado que el de tener que comprar otra PlayStation, les recomendamos que prueben con el individuo en cuestión un truco mucho mejor: abre la puerta de su casa y rómpele la cara. Si lo haces bien y, después del golpe, no se levanta, podrás aporrear su medio cerebro a dos puños, ponerlo a cuatro patas con dos soplamocos y morderle el cuello con tus 32 dientes (suponiendo que tengas muelas del juicio, elemento indispensable para que este truco funcione). Si además sueles jugar con un título de lucha como *Mortal Kombat 4* o *Tekken 3*, ya tienes suficientes ideas como para hacerle pagar la tomadura de pelo que supone el truco que ha enviado.



Mete tu PlayStation en el microondas durante 52 segundos a máxima potencia. Si oyes una explosión, será que el truco ha funcionado; abre el microondas y tu PlayStation se habrá convertido en una PlayStation 2. Sony no dijo nada sobre esto porque arruinaría su proyecto, ya que todos los que tienen la PlayStation y un microondas la transformarían y no comprarían la segunda consola.

Ya, y suerte que todos los que tienen una PlayStation y un sentido común no envían este tipo de necedades. Parece que el calor estival ha derretido algo más que los cassettes de recopilatorios veraniegos tipo "Terracitas Calentitas Mix 12" encima del salpicadero del coche. Este truco es tan inverosímil como decir que si pones una Nintendo 64 en una sartén, a fuego lento y con unas patatitas durante 13 minutos, obtienes como resultado una castaña pilonga informática (bueno, de hecho tal consola ya es algo parecido sin tener que hacer uso de este truco). En fin, si todavía os atrevéis a probar este truco remitido por Bart Simpson (o al menos así firma él la carta), recordad que debéis retirar todos los elementos metálicos de vuestra Play antes de meterla en el microondas, no fuera caso que tuvierais una desgracia...



En *Tekken 3*, vete al modo práctica y escoje a Yoshimitsu como jugador y como contrincante con el botón Z2. Vete a 'Vs. CPU' y realiza el movimiento "Yoshipuff". Oirás "¡¡AAAAAAAAAAAH!!" y aparecerá George de la jungla estampado en un árbol del escenario.

Si bien estas líneas puedan parecer el resultado de un empacho de programas como *Fiebre del Domingo Noche*, tras ellas se encuentra uno de los mayores hallazgos de la historia de PlayStation: el botón Z2. ¿Acaso Sony nos depara un nuevo controlador llamado Dual Zhock? ¿O es que Alejandro ha diseñado por fin el mando sólo para Zurdos? Si alguien sabe la respuesta, por favor que se la guarde para él solito y no se le ocurra enviárnosla, que bastante tenemos con soportar cartas como las que llegan a esta sección. (Si tienes alguna duda al respecto, vuelve a leerte con detenimiento esta página y apiádate de nuestras mentes).

¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?
LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL: >>> 906 421 954

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

Precio llamada: 124 pesetas/minuto festivos y noches, 136 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

AL HA

Nuestro primer aniversario es un buen momento para hacer un alto en el camino y reflexionar, así que os emplazamos a todos a que os pronunciéis en la encuesta que incluiremos en el número que viene. ¡Que nadie nos falle, por favor!

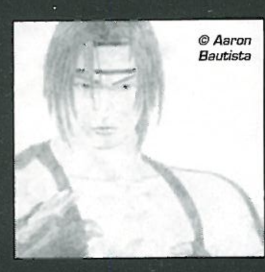
ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es



© Angel García



© Andres Bello


© Aaron Bautista


© Alberto Fernández

GRANIZADO DE PLAYSTATION

Carlos Gustavo López (Talavera de la Reina)
Cuando llevo mucho rato jugando con la Play —en el orden de 2 a 3 horas—, se calienta un poco bastante. ¿Podría apagar la consola y meterla en la nevera para que se enfríe, o es malo?
Puedes incluso meterla en el congelador y sin apagarla siquiera, pero si pasa algo, a nosotros no nos conoces de nada... Francamente, no vemos qué necesidad hay de hacer experimentos cuando no se sabe de ningún caso de explosión de una PlayStation por sobrecalentamiento, ¡y menos tras jugar durante tan sólo "en el orden de 2 a 3 horas"!
¿Qué son los escenarios renderizados?
Son escenarios diseñados para ser vistos siempre desde unas determinadas perspectivas, que corresponden a los puntos en los que están situadas las cámaras que siguen la acción. No son generados por la consola y, por lo tanto, el motor de la misma no tiene que ir recalculando las distancias y demás parámetros con el fin de que el escenario se adapte a la perspectiva que tiene el personaje en cada momento. El escenario es como un "decorado" 2D o en unas "falsas 3D", ya que en realidad los volúmenes no existen.
¿Qué es un píxel?
La mínima unidad de información digital, es decir, cada "punto" (en realidad es un cuadrado) que forma una imagen. El palabro proviene de la contracción de "picture element" (elemento de imagen).
¿Qué es una PocketStation y para qué sirve?
Es una mini-consola de Sony que funciona de forma independiente con los juegos creados específicamente para ella y también como tarjeta de memoria para la PlayStation (su tamaño es el de una *memory card*). También sirve para grabar ciertos datos procedentes de la gris (de algunos de sus juegos, vaya) y jugar luego con ellos o intercambiarlos con otra PocketStation mediante rayos infrarrojos. Tras tener su lanzamiento europeo "congelado", Sony ha anunciado recientemente que la sacarán aquí para Navidad.
¿Qué había en la caja al final de *Seven*?
La cabeza de Gwyneth Paltrow. Se la devolvieron unos meses más tarde para el rodaje de *Shakespeare in love*.

EL PRECIO JUSTO

Cucus Snake (Madrid)
¿Con el Xplorer puedes jugar con juegos de EE.UU. y Japón?
No. A menos que la consola la hayas comprado en EE.UU. o Japón.
El *bleem!* funciona con todos los PC?
Los únicos requisitos (mínimos) es que sea un Pentium a 166 MHz con 16 MB de RAM, con tarjeta gráfica, lector de CD-ROM 2x y tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible.
¿Costará la PlayStation 2 más de 40 ptas?
Buneo, quizá la suban a 20 duros para poder venderla en los "Todo a 100".

MYSTERIOUS HILL

Manuel Gándara (Torrelavega, Cantabria)
Me he pasado el *Silent Hill*, acabándomelo con el final 4, el bueno, pero no he encontrado la Katana de la que habláis, ya que la puerta del cuarto de la casa del perro está cerrada. ¿No será que sólo está disponible en la versión NTSC?
Primero: enhorabuena por lograr acabártelo con el final 4. Segundo: nos olvidamos un pequeño detalle, que es que hay que pasárselo en el nivel 'Difícil'. Tercero: las armas disponibles te aparecen al final del juego, así que tienes que acabártelo de nuevo para ver cuáles puedes activar.
Explicaciones al argumento de *Silent Hill*:
a) Cheryl es la misma persona que Alessa.
b) ¿Qué pinta el bebé que aparece con Cybil Bennet y Harry Mason al final?
Que cada uno lo interprete a su manera, pero nosotros creemos que utilizan a Cheryl como recipiente de Alessa para resucitarla y que pueda traer al mundo un nuevo dios.
¿Los siguientes juegos saldrán en PAL?
***Parasite Eve*:** No está previsto.
***Capcom Generations*:** Busca la respuesta en la página 51 de este mismo número (Nota: no hay premio para el que la encuentre).
***Carmaghedom*:** *¿Eihm?* Si te conformas con uno que se llama *Carmageddon*, saldrá a la venta el 17 de septiembre.

TRAS LA PISTA DE *MGS 2*

Alejandro García Royo (Zaragoza)
¿Cómo se puede modificar el final de *Tekken 3* con Gun Jack?
Hay que acabar 10 veces el modo 'Arcade' con Gun Jack y seleccionarlo otra vez apretando el botón de Start; entonces aparece con su tercer modelito. Termina el juego de nuevo y verás el otro final.
¿Qué es eso del 'tuxedo' en *MGS*?
Es el esmoquin de Solid Snake, que en inglés no se llama 'smoking' sino 'tuxedo'.
¿Sabéis cuál es el juego *Exhumed*?
Sí, es un *shoot'em-up* de hace un par de años bastante parecido al *Doom* (entornos 3D, personajes pixelados...), sólo que con aires egipcios. Estaba bastante bien, pero al lado de *Quake II*, que está a punto de salir...
¿Tienen indicios de sacar *MGS 2*?
Tienen serias sospechas de que el filón puede dar mucho de sí.

INJUSTO MUNDO

R. Baena, 'el Jackie Chan de Algeciras'
A mí no me parece justo que digan "*Metal Gear Solid*, el mejor juego de espionaje y del año. Recomendadísimo." ¿Para qué? ¿Para que al cabo de un mes de que toda España se lo comprara anuncien *MGS Integral* con un tercer CD, 300 misiones VR donde manejar al Ninja en unas cuantas fases VR, ponerle a Meryl el traje de Snake, jugar con la vista en modo primera persona en todo el juego...? ¿Y qué hacemos ahora con el *MGS* que ya tenemos? Da rabia que Konami no avise de la versión nueva. Pasó poquito tiempo de uno a otro.
No perder nunca la ingenuidad es muy bonito, pero tiene estos riesgos... De todas formas, Konami ha tenido en cuenta el poco tiempo que lleva *MGS* en los mercados estadounidense y europeo, y por eso la versión del *Integral* no será igual aquí que en Japón. Mientras que la nipona incluye todo el juego entero más las misiones nuevas y los cambios que mencionas (porque allí el juego ya llevaba un año en la calle, que no es tan poco tiempo), en Estados Unidos —y todo parece indicar que en Europa también— lo que saldrá será el *pack* de misiones de entrenamiento extra a un precio reducido.
El apartado de dibujos me parece bien; ¿por qué no hacéis un concurso de cómics anual? El vencedor puede ganar, por ejemplo, un lote de camisa, gorra, mando Dual Shock, cartucho Xplorer v2, suscripción (los que no la tengan) y algún juego. Si queréis añadir algo más, pues *encantao*.
Sobre todo si ganas, ¿no? Debatiremos la idea de cara a la celebración de nuestro primer aniversario, que es el mes que viene.
Deberíais hacer reportajes amplios, como el de *Metal Gear Solid*, pero sobre juegos más clásicos de gran éxito: *Final Fantasy VII*, *Resident Evil 2*, *Tekken 3*, *Gran Turismo*...
Nosotros los haríamos encantados, pero la nostalgia parece ser un valor en vías de extinción entre la mayor parte de nuestros lectores (¡ya los hay que se quejan de que saquemos guías de esos juegos aprovechando que salen en Platinum!).
En Canal Satélite Digital hay un canal de juegos llamado Game One. Son 24 horas de *intros*, noticias, imágenes de juegos y más cosas. La pega: ¡¡¡es en francés!!! ¿Por qué no hay un canal español como ese?
Nos planteamos la posibilidad de incluir dicho canal (que pertenece a Canal + e Infogrames) en nuestro "culebrón" *Videjuegos en la onda*, pero el hecho de que fuera en francés nos hizo descartar la idea. Esperamos que con el tiempo, a medida que la industria de los videojuegos se consolide en España, se decidan a hacer una versión de Game One en español.

ESTÁ MUY BIEN ESO DE LOS TRUCOS

Alejandro González (Asturias)
Está muy bien lo de la enciclopedia de trucos y me encanta mucho la sección de *Constelación*, para mí es un buen punto de referencia a la hora de alquilar o comprar



juegos. ¿Saldrá una cuarta entrega de *Command & Conquer*?
Para PC ha salido una nueva secuela, *Tiberian Sun*, pero no hay noticias de que se vaya a hacer una versión para PlayStation.

EL SABER NO OCUPA LUGAR
Sergio Arteaga (Sevilla)
¿Qué quiere decir 'completar el juego con éxito'?
Pues llegar al final del juego en cuestión con el personaje que se llama 'Éxito'. Se trata de un tipo que se oculta en absolutamente todos los títulos que existen para PlayStation y que hay que sacarlo con este truco que sólo funciona las noches de luna llena: tienes que abrir la ventana, apagar todas las luces de la habitación, sentarte en el suelo frente a la consola, invocar a Éxito y entonces apretar muy rápidamente ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ×, ■)... [¡Perdón! Este "peor truco" se ha colado por error en esta sección.] 'Completar el juego con éxito' significa terminarlo habiendo cumplido todos los objetivos de cada nivel.
¿La carcasa de color puede estropear la consola teniendo el chip? (Yo por supuesto que no pienso ponerlo, es por saber).
La curiosidad mató al gato, ¿sabías? Pero entendemos tus ansias de saber... La carcasa de color no tiene absolutamente nada que ver con tener el chip o no, y no entraña ningún peligro para la consola.

LA CRISIS DEL DINOSAURIO
Ramón Rodríguez (Estación de Cártama)
¿Por qué se parece tanto la mala de *La Amenaza Fantasma* con la de *FFVIII*? Lo deberíais haber incluido en *Como dos píxels de agua* (*Planet* 10), que por cierto me encantó.
¿La mala de *La Amenaza Fantasma*? ¿Y esa quién es? ¿Estás sugiriendo que Darth Maul es una mujer vestida de hombre cornudo?
¿*Dino Crisis* estará en noviembre doblado al castellano o subtitulado como *Silent Hill*?
Estará subtitulado en castellano.
Cuando llegas a los 320 coches en *RRT4* (sin utilizar el Xplorer), ¿"sólo" te dan el Pac-Man? Porque yo tengo entendido que también te dan el coche que se encuentra a su lado en la pista Phantomile.
Pues nosotros no lo tenemos entendido, mira tú por donde.

EL PRECIO JUSTO (II)
Álvaro Trigo (Madrid)
El *Wing Over 2* no cuesta 6.990 ptas., como publicáis en la *Constelación*, ni de suerte; yo me lo compré hace una semana en Centro Mail por 8.490 ptas. (500 ptas. menos por ser socio), y en Pryca, Hipercor y Corte Inglés está a 8.990.
Queda dicho (y corregido). ¡Gracias!
Por favor, los superpósters gigantes un poco más pequeños, que ya no me caben.
¿Y si los cuelgas doblados?
¿Podría entender bien *Final Fantasy VIII* no siendo yo un fan de la saga *FF* ni de los RPG? Es que lo habéis puesto tan bien...
Para entenderlo no tendrás ningún problema porque las historias son independientes y los personajes cambian en cada entrega, pero si de entrada no te apasionan los RPG quizá harías bien en acercarte al mundo del rol con *Final Fantasy VII*, que te costará la mitad que el *VIII* y también es una obra maestra.
¿Quién diantres es Patxi? Porque en el número 9 lo habré leído como 5 veces y en el 10 ya he ido viéndole también alguna que otra vez. ¿Es el corresponsal en el País Vasco o el hombre de la limpieza?
Es algo así como nuestro Jar Jar Binks particular: un personaje virtual un poco "buto"...

LA BUENA VIDA
José (León)
Primero os felicito por hacer la mejor revista de PlayStation que ha pasado por mis manos. Da gusto leer comentarios de juegos basados en la opinión de gente objetiva y que no se asusta, mientras que los peones de la marca Sony nos valoran todos los juegos como bombazos y, una vez que juegas con ellos, son lo más decepcionante que te puedas echar a la cara. ¿Qué hay que hacer para ser como vosotros, es decir: comentar videojuegos, estar las 24 horas del día jugando con la PlayStation y que, encima, te paguen por ello?
¿Pagar? ¿Dónde dónde? Vivimos de las donaciones de los lectores, así que ¡menos piropos y más jamones de Jabugo, que el último se está quedando en el hueso!

EL ÚLTIMO INTENTO
Juanjo Santos
Tengo 31 años y hace 2 que disfruto de la Play. Hace 1 año más o menos me compré un juego, *The Last Report*, al que no sé qué calificativo ponerle porque vaya tela la mierda de juego. Sólo llego a la habitación de Sarah y me salta la alarma, me llevan a comisaría, me interrogan, se ponen farrucos, me sueltan y, cómo no tengo sitio adonde ir, vuelvo a casa de Sarah, vuelve a sonar la alarma y se acabó el juego. Así llevo 1 año "descerebrao" y no sé qué hacer. Rogaría al pedazo de equipo que tenéis, si fuera posible, que os comáis un poco el coco para darme alguna solución a este dilema del maldito último reportero. Por cierto, la casa es Microïds. ¡Por favor! ¡¡¡Ayudadme!!!
Llevar un año "descerebrao" es grave, pero podría ser peor: imagínate que, después de la comisaría, en lugar de soltarte te encerraran en el talego. Además de "descerebrao" estarías "condenao", "desahuciao" y "encerrao". En cambio, gracias a *Planet*, está todo "solucionao": tienes que coger el teléfono y marcar 4040 (los cuatro últimos números del teléfono de Sarah, que está en el cajón). Entonces se desactivará la alarma y podrás entrar en la casa. Quién sabe, a lo mejor ahora descubres que *The Last Report* es también un pedazo de juego...

BUENAS MANERAS
Jesús (Alicante)
Tal vez *Driver* sea el mejor juego de coches en lo que va de año, pero me da mucho tormento que no tenga ni una sola curva (todo son rectas que se cruzan en 90°), que el argumento tenga lagunas de película de serie B y que, cuando le ocasionas daños a un coche aparcado, no le puedes dejar ni una nota.
¡Tú sí que eres un tío civilizado!
También es un pelín sencillo (menos la última misión). De todos modos no puedo dejar de jugar porque me desahoga sobre manera.
Es la idea. Las notas déjalas para la vida real, que es donde verdaderamente hacen falta...

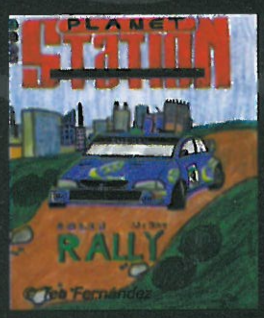
TOLERANCIA SELECTIVA
Dídac (Murcia)
Aunque ya os lo dijo Alejandra Rodríguez, seguís haciendo comentarios machistas y, ya que tienen gracia, ¿por qué no los igualáis con comentarios feministas?
No nos va lo de las cuotas, la verdad. Escribimos lo que nos sale y creemos que si proliferan los comentarios machistas es porque la temática de los videojuegos se suele prestar más a ellos que a los de signo contrario. Pero tendremos en cuenta vuestras quejas.
¿A qué leches en vinagre vienen las listas de éxitos de la apestosa N64 y del neutral PC?
¿Pero tú no estabas en contra de las discriminaciones? A ver si nos aclaramos...
En lo referente al cómic, la idea me gusta pero ¿no sería mejor buscar un humor más ameno y desenfadado? ¿Qué significa "Al prisas... y paz todavía"?
"El prisas" es Juan, nuestro fotógrafo, y "paz todavía" es una llamada de concienciación que hace Xom porque, aun después de haberse calmado la situación en Kosovo, sigue habiendo "treinta conflictos bélicos abiertos en el mundo" (Xom *dixit*).
También opino que la sección de *Noticias* se queda corta.

2001: UNA ODISEA DEL DEMONIO
Iván Vélix (Madrid)
Tengo una duda y os la quería exponer amablemente. ¡¡¿Qué coño ha pasado con la película de *Resident Evil*?!! ¿Se quedó en un proyecto? ¿Se está rodando? Es que estoy superintrigado y me estoy poniendo nervioso ya.
Sed de sangre, ¿eh? Pues tendrás que seguir dándole al ketchup porque la película de *Resident Evil* está algo empantanada. El guión de

© Esther Muñoz


© Carlos Gustavo López







© Daniel De Mingo


© Daniel Fernández

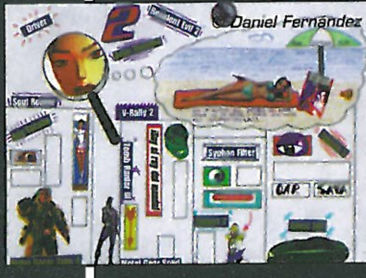
AL HABLA


© David Hernández


© Didac



© Diego Braga


Daniel Fernández


Emmanuel Raya

George Romero no convenció a los responsables de Capcom y fue desechado; un pequeño contratiempo que, sin embargo, podría estar solucionado gracias a un tal Andrew Kevin Walker, el nuevo guionista. Romero sigue al frente del proyecto como director. La película también podría sufrir un cambio de título y llamarse *S.T.A.R.S.* en lugar de *RE: The Movie*. En todo caso, no está previsto su estreno hasta el 2001, o sea que tómate una infusión (de sangre, *of course*) y relájate...

Una propuesta: ¿por qué no hacéis una paginilla de compra-venta? Sería una buena idea para gente como yo, que quiere deshacerse de juegos tan horriplantes como el asqueroso *Men in Black*; es totalmente repulsivo. ¿Qué opináis del bodrio este?

Que seguro que lo vendes, ya verás... Tu has estudiado márketing, ¿verdad? En fin, lo cierto es que sí, que *Men in Black* es un juego bastante "horripilante", pero siempre puedes cambiárselo a Juanjo Santos (ver carta *El último intento*) por *The Last Report*. Si a lo de compra-venta le añadimos "intercambio" podría ser un buen invento lo de la paginilla que propones. Lo dejamos en vuestras manos: si nos llegan ofertas y demandas, quizá en un par de números puedas colocarle a alguien *Men in Black*... De momento, incluimos en la sección *Play los cría*... la oferta de Emmanuel Raja, que quiere cambiar *Micromachines V3*.

NASIO PA' LA PLANET

Francisco Castillo (Vía correo electrónico)

He hecho casi dos cosas inteligentes en mi vida: nacer y suscribirme a *PlanetStation*. Claro que mi cartero me hace sufrir y se la lee antes de enviármela a casa, pero de eso vosotros no tenéis culpa... Por cierto, ¿algún simulador de cartero para Play? (jeje). ¿Sabéis si el *Army Men 3D* y el *Metal Slug* van a salir en nuestro país? Son dos juegos buenísimos, sobre todo el *Metal Slug*, al que lo único que le falta es un periférico en el que echar los cinco duros para creerte del todo que es una recreativa. Del *Parasite Eve* ni pregunto porque parece que es una batalla perdida (por cierto, ¡¡he visto el anuncio del *Parasite Eve 2*!!).

No solemos contestar a esas preguntas (si saldrá tal o cual juego, o cuándo), pero sabemos que tu cartero está muy interesado en ellos, así que va por él. Tal como refleja la lista de próximos lanzamientos que publicamos cada mes en la primera página de la sección *Cuenta atrás*, no se divisa en el horizonte españolito ninguno de los tres títulos que mencionas. En cuanto a *Parasite Eve 2*, nos gustaría saber cuál es ese anuncio del que hablas...

No os lo vais a creer, pero ya tengo el *Dino Crisis* y tenéis toda la razón del mundo: ¡¡es impresionante!! ¡¡Menudo salto di cuando apareció el T-Rex!! También conseguí el *Elemental Gearlbolt* y de nuevo acertasteis: otro juegazo. Eso me gusta de vosotros, que lo que recomendáis no falla, es calidad. Hay revistas por ahí que te recomiendan hasta el *Hugo* (¡¡puarghhh!!). Decidle a Truji que el *Libero Grande* es muy bueno: indigesto al principio pero sabroso cuando lo asimilas.

¡Sí hombre, tú encima dale cancha!

¿Sabíais que han retirado el Xplorer del mercado porque los códigos que funcionaban eran para los juegos extranjeros? Al menos eso me han contado en un montón de tiendas de Sevilla cuando fui a comprármelo, ¿vosotros sabéis algo?

El Xplorer está muy lejos de haber sido retirado del mercado. Lo que puede pasar en algunos establecimientos o cadenas de tiendas es que Sony haya presionado para que dejen de vender los cartuchos de trucos de todas las marcas porque algunos tienen función multisistema. Pero damos fe de que el Xplorer no es uno de ellos.

CONEXIONES SIN FRONTERAS

Roberto (Valencia)

Soy un *pirao* y un *picao* de la Play. ¿Dónde está la moto del Dr. Kauffman? (en el nº 10 pone que está en el párking del motel, pero yo no la he encontrado).

Pues está allí, en el garaje de la Resort Area (contiguo a la habitación del sofá). De todas formas, en el próximo número terminaremos la guía paso a paso de *Silent Hill*, así que no desesperes que todo llegará...

¿Por qué cuando se saca el tema de la piratería no os gusta hablar de él?

¿Cómo que no? ¡Si prácticamente en todos los números de *PlanetStation* hablamos de ella! (de hecho, ya ha habido más de un lector que ha confesado estar harto del tema). Lo que no queremos es repetirnos y, dado que nuestra postura sobre el tema ha quedado más que clara en más de una ocasión,

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Anabel Jiménez Soto

Si os gusta el *Final Fantasy VII* tanto como a mí y os podéis pasar todo un día enchufados a la Play jugando al *Final* sin parar, me gustaría que me escribierais para intercambiar secretos y todo el rollo: NR/ San Diego, Bloque 15, 6º D - 41008 SEVILLA.

Georges Michael Casteleyn

Tengo 15 años y me gustaría cartearme con viciados como yo, preferiblemente del sexo contrario —es decir, chicas—, sobre juegos como Resident Evil, Silent Hill y en especial Final Fantasy VII, aunque también sobre otros juegos de diferente temática. C/ Sereni, 18 - 28880 MECO MADRID.

Maribel Villalba

Me gustaría cartearme con chicos y chicas de todas las edades que adoren la PlayStation. Tengo 14 años y prometo contestar. C/ Atlántida, 14 - 17006 GERONA.

Mariona Casas

Soy una chica de 15 años y soy una viciada de la Play, sus juegos y todas las cosas relacionadas con ello. Si queréis intercambiar trucos, hablar de juegos o tener una amiga fanática de la Play... escribidme ya a: c/ Lluis Albert, 5 - 17141 BELLCAIRE D'EMPORDÀ (GIRONA).

Alejandro Díaz Ruiz

Un amigo y yo estamos formando un club mixto para cartearnos y cambiar trucos con chicos y chicas de entre 11 y 15 años. Nos gusta la gris, la música y el manga. Los que lo deseen, que manden una foto a: c/ Emilio Baró, 57-19 - 46020 VALENCIA.

Javier Rodríguez Pozo

Cuatro colegas míos y yo queremos montar un club de la Play; Los "Playviciaos" tendrán un carnet, pósters y una revista quincenal en la que podrán participar mandando chistes, trucos, dibujos, etc. Sin límite de edad. C/ Brutau, 2, 3º 1ª Esc. B - 08120 LA LLAGOSTA (BARCELONA).

Esther Muñoz Sánchez

Me encantaría cartearme con gente que le flipe todo lo referente a *Resident Evil* y *Final Fantasy*. También me encanta el manga y dibujar. Quizás ya hayáis visto algunos de mis dibujos publicados. Aprovecho para saludar a José Miguel Montoya. Ya sabéis, tanto él como todo el que quiera puede escribirme a: Plaza el Fuerte, 10, 1º A - 29007 MÁLAGA.

Didac (Murcia)

Soy Snake y todos aquellos que quieran hablar sobre *Metal Gear Solid* o un buen manga, que me escriban: Avda. de la Fama, Bloques Horticolor, 4º Blq., Escalera E, 4º Izda. - 30006 MURCIA.

Emmanuel Raja (Olesa de Montserrat)

Tengo *Micromachines V3* y me gustaría cambiarlo por otro juego, en especial *Soviet Strike*, *Cool Boarders 2* o *Colin McRae*. [Nota de la Redacción: Aunque Emmanuel nos pedía que publicáramos su teléfono para contactar con él, nos parece más indicado publicar solamente su dirección]. C/ Rambla de Cataluña, 14, 5º C - 08640 OLESA DE MONTSERRAT (BCN).

Marcos Bas Fernandez

Me gusta mucho la sección de *Play los cría y Planet los junta* y me gustaría dar mi direccion: C/ La Vega, 2, 3º G - 24750 LA BAÑEZA (León)



EL GALLINERO

MANGA
Didac (Murcia)
Quería quejarme sobre la poca influencia que tiene el manga en la Play. Es cierto que cada vez se acepta mucho más en este país (series, cómics...), pero pienso que nos dan las migajas para quitarnos el plato. A lo que voy es que quiero que los mangas se vendan de igual manera que los Mortadelos, que tengan incluso su tira cómica en algún periódico... o sea, que estén lo más aceptados posible en nuestro país. Acompañadme a las calles, no con un fusil sino con un ejemplar de Goku en la mano.

COMPRA/VENTA/INTERCAMBIO
Ignacio Bernal Ruiz (Palma de Mallorca)
Quiero expresar mi queja sobre las tiendas de videojuegos, sobre todo las de compra-venta-alquiler-cambio. Son un auténtico timo y me temo que les pegan unos palos a los chavales... Nunca compran tus juegos (ponen excusas de que tienen muchos) y si lo hacen te timan. Si cambias un juego, pagas el cambio, pero tienen los juegos sobrevalorados y, a veces, por un juego que te gusta tienes que dar uno tuyo más 2.000 o 3.000 pelas (el juego que tú llevas siempre está infravalorado, sea el que sea); otras veces quieren dos juegos tuyos por uno suyo... Un ejemplo: si un juego tuyo cuesta 8.500 pesetas (*Resident Evil 2*) y al mes y medio quieres cambiarlo por *Gran Turismo* en Platinium, encima quieren cobrar el cambio y hacerte pagar 1.000 pesetas más. En fin, que he decidido no tratar con estos chorizos.
Me despido recordando a los lectores lo que ya he dicho antes: !ojo con los tipejos de según qué tiendas de alquiler-cambio, etc.! !Que no os engañen!

ahora nos limitamos a reflejar vuestras opiniones en el *Gallinero*.
En la consola, aparte de conectarse el Xplorer, ¿qué otras cosas se pueden conectar?
Te estamos viendo en tu casa peleándote con los cables y las entradas de la Play intentando enchufar el minipimer, la picadora, la maquinilla de afeitar... ¿No te basta con un mando, una tarjeta de memoria, un cartucho de trucos y, si se tercia, un multi-tap? También se dice que pronto saldrá un cacharrito para el puerto paralelo con el que la Play podrá reproducir canciones grabadas en formato MP3. Seguiremos informando.

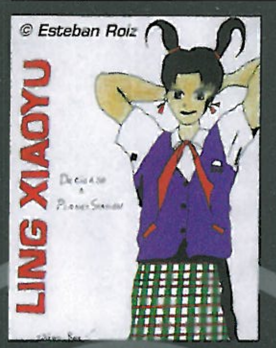
ESTRATEGA NATO
Felipe de la Torre (Santander)
¿Hay algún juego de gestiones futboleras para Play? A mí me han hablado de *Player Manager*, pero dicen que es muy malo.
No lo hay ni parece probable que vaya a haberlo, ya que la PlayStation no se presta mucho a ese tipo de juegos. En cuanto a ese *Player Manager*, suponemos que te refieres a *Premier Manager 98*. Aunque no hemos tenido el "placer" de conocerlo personalmente, por lo que sabemos tan sólo podemos confirmar tu impresión: aparte de que está basado en la liga inglesa, el juego en sí es pobre en casi todos los sentidos.
¿Me podríais recomendar algún juego de estrategia en castellano que no fuera *Populous* (ya lo tengo)?
Pues nos ha venido muy bien tu petición porque nos ha hecho reparar en un error: a pesar de que la "C" de 'Castellano' no aparecía hasta ahora en la ficha de *Civilization II* de la *Constelación PSX*, lo cierto es este juego sí salió finalmente traducido (nosotros vimos la versión en inglés). Y es muy recomendable para los amantes de la estrategia.

COMO ORO EN PAÑO
Alexis (Salas)
Propongo que hagan Uds. una página en la revista con los signos y claves de los juegos (passwords), pero que dichos símbolos sean tipo pegatinas, con el fin de no recortar ni estropear la revista.
No es mala idea. Otra posibilidad sería regalar una fotocopiadora junto con la revista para que cada uno se pueda fotocopiar la página (o páginas) que le interesen.
También quisiera saber si tienen en practica sacar unas especies de tapas para poder conservar todos los números.
Nos halaga enormemente que nos haga Ud. esta petición, pero ¿hay suficiente gente cuidadosa como para que menos del 90% de las tapas vayan a parar a la basura?

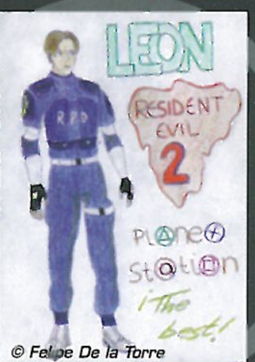
CONFESIONES IMPOSIBLES
Myriam Santos (Sevilla)
¿El cartucho de trucos Xplorer v2 funciona si tienes el chip en la videoconsola? (ya sé que vais en contra de la piratería).
Sí.
Y ahora, la gran pregunta. En el número 9, en la sección *Actualidad*, estas fueron vuestras palabras: "Como grandes proyectos en fase de desarrollo [Chris Deering, presidente de Sony Europa] citó un título por el que muchos nos habéis preguntado, *Medievil 2*, y un tal *Moon Warrior*, que calificó como 'top secret project'." (¿No iréis a negar que lo dijisteis?). Ese tal *Moon Warrior*, ¿no será el juego de mi serie favorita de dibujos animados, *Sailor Moon*? ¡¡Confesadlo!!
¡Dios, en qué lío nos hemos metido! Nosotros reproducimos las palabras del señor Deering y, a pesar de que no se ha vuelto a oír hablar de esos títulos, seguimos creyendo en ellas, ¡pero no sabemos nada más!

EL SEXO DE LOS DUROS
Andrés Bello (Córdoba)
Hay una cosa que no concuerda. En la *Planet 10*, en el *Top Duros de Pelar* habéis puesto a Paul y yo estoy de acuerdo, pero en una revista —de cuyo nombre no quiero acordarme— decía que dicho personaje Tekkenero era... de la acera de enfrente... es decir... que se le cruzaba... la vena... vamos, que era gay. Yo no estoy muy de acuerdo (de hecho, suelo elegir casi siempre a Paul a la hora de jugar), ¿qué opináis vosotros?
Básicamente, opinamos que nos da igual si es de una acera, de la otra, o si tiene un pie en cada una. Además, para ser un 'duro de pelar' no hace falta tener unos gustos sexuales en particular.
Estoy a punto de comprarme el Xplorer v2 y tengo una pequeña duda: los trucos ¿te los carga solos o tienes que introducirlos tú antes de jugar?
El Xplorer v2 viene de serie con más de 3.000 trucos ya cargados (que tú sólo tienes que activar apretando un botón antes de jugar), pero tiene memoria para almacenar unos miles más. Para cargar estos otros —que nosotros vamos publicando en *Xplorer a bordo*— hay que seguir las instrucciones que van con el cartucho (no es tan sencillo cómo apretar un botón, pero si nosotros lo hemos conseguido, vosotros también podréis).
Estoy totalmente de acuerdo con Daniel Saldaña (*Planet* 10); ya tienes la firma de mi hermano, mis primos, mis amigos y la mía (e intentaré conseguir más si puedo). Lo único malo es... ¿DONDE HAY QUE FIRMAR, TÍO? Por cierto, ¿qué canal era ése?
Dado que la iniciativa del Gobierno español para censurar los videojuegos no ha ido más allá de una mera propuesta a la Unión Europea (ver *Noticias* del número 8 de *PlanetStation*), no hemos creado ninguna plataforma ni documento en base al cual recoger firmas, pero seguiremos la evolución del tema por si en algún momento nos parece necesario hacerlo. De todas formas, hasta ahora no ha habido ninguna muestra más de apoyo al llamamiento de Daniel. Esperamos que eso no signifique que los usuarios de videojuegos se desentienden y, en lugar de hacer oír su voz, esperan que "alguien" intervenga en su nombre.
Voto a *Driver* como mejor juego de la historia de la Play.
Aprovechamos esta votación tuya "espontánea" para aclarar a todos los que quieran participar en el concurso de *Los 10 mejores juegos* que en su votación deben constar 10 títulos, y no sólo 1, 3 o 5.

UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA
Asensio Manranera (Beniel, Murcia)
Quería explicar que no hay problema porque



© Esteban Roiz



© Felipe De la Torre



© Genís Pleguezuelo



© Francisco Javier Díaz



© Fernando Pérez



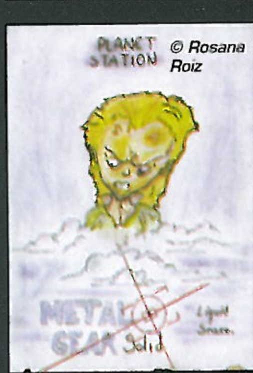
AL HABLA


© Rosana Roiz

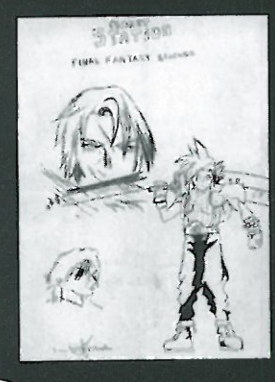

© Rubén Darío



© Paloma Celada



© Rosana Roiz



venga la Play 2 porque la galaxia es muy grande y cabe otro planeta más.
¡Por fin una mente hospitalaria y positiva!
¿Podríais regalar algún libro de trucos o un vídeo de la Play algún mes?
Lo del libro de trucos es probable (está prevista una reedición de nuestra *Enciclopedia de los Trucos* ampliada); lo del vídeo, sinceramente, no (habría que aumentar el precio).

QUIERO SER AUTOR

Emmanuel Raja (Olesa de Montserrat)
Me gustaría saber si nosotros podemos enviar cómics a la sección *Cómic*.
Tienes espíritu conquistador, ¿eh? Pues tendrías que vértelas con el autor del cómic, que, si te fijas, aparece cada mes en el *staff* (página 3). Además, también juega al rugby y desde hace unos meses practica Wing Tsun. Aun así, le gusta hablar, así que le cedemos la palabra:
"Estimados lectores comiqueiros, todo el que quiera me puede hacer llegar sus cómics para que yo me los lea de forma concienzuda y le comente personalmente mi opinión, más o menos profesional. Consejillos y demás. Pero lo que es oficial es oficial, y el cómic oficial de la *Planet* lo hago yo (que hay que comer, ¡caray!). Si algún día llegáis a ser autores profesionales —que espero que sí—, lo entenderéis. Un saludo."
¿Habéis sacado el *Libro de Ruta* de *Tenchu*?
En la página de *Números atrasados* detallamos cada mes TODOS los *Libros de Ruta* que han aparecido en cada número. Y *Tenchu* está entre ellos. El único problema es que salió en el número 2, que está agotado.

FETICHISMO *MGS*

Daniel de Mingo (Barcelona)
Soy un emocionado mental de *Metal Gear Solid*. ¡Me encanta, me apasiona, me emociona... en fin, es una pasada de juego! Quiero la colección de muñecos de *MGS* y no encuentro ni al cabezón de Vulcan Raven. ¡Ayudadme, por favor! Necesito ver a mis personajes preferidos en mi estantería.
Dado que son de importación directa (no tienen un distribuidor oficial en España), nos es imposible conocer todos los puntos de venta, pero sabemos que en Barcelona los puedes encontrar (si no se han agotado) en la Llibreria Gigamesh: Ronda Sant Pere, 53 (cerca de Arc de Triomf).

BULOS POR PARTIDA DOBLE

Alberto Peñalver (Madrid)
¿Para cuándo el simulador de toros definitivo? Tengo el *Manolete 2000* y no me convence.
¡Vaya, parece que se han puesto de moda los vaciles entorno al tema de los toros! Pues a pesar de lo convincente que sonaba la carta de un lector que vimos en otra revista sobre Play en la que hablaba de un simulador de toros llamado *Ortega Cano Bullfighter Simulator*, debemos confesar que no sabemos nada al respecto. Tampoco es que nos haga mucha gracia la "fiesta nacional", pero por pura curiosidad le seguiremos la pista...
¿Por qué no hacen películas para Play? Porque es totalmente posible y hay tiendas en las que hacen ellos mismos películas para la Play a partir de vídeos.
Queremos pruebas.

PERAS AL OLMO

Shamo Shanabo (Arboleja, Murcia)
¿Me podéis aconsejar juegos para dos jugadores de aventura y de plataformas? Ponedme por favor cinco de cada y clasificados de mejor a peor. Si lo hacéis muchas gracias y pensad que me ayudáis.
¡Esto es chantaje emocional! Pero te ha funcionado, hay que reconocerlo. El único problema es que de esos dos géneros ¡no hay títulos para dos jugadores! La propia estructura de ese tipo de juegos no lo permite, así que sólo nos vienen a la mente las dos entregas de Abe (*Abe's Oddysee* y *Abe's Exoddus*), en las que pueden competir dos usuarios por turnos.

XPLORER VERSUS DEXDRIVE

Cristian (Vía correo electrónico)
¿Qué contiene, exactamente, el Premium Pack del *Metal Gear Solid*?
Incluye el juego con la demo de *Silent Hill*, una serie de postales de los personajes, el CD de la banda sonora, la chapa militar para colgarse al cuello, una camiseta negra, un póster y unas pegatinas metalizadas para la tarjeta de memoria. Se "olvidaron" del álbum de lujo con material artístico.
He decidido que no estoy por la labor de coleccionar una pila de tarjetas de memoria y, buscando en vuestras revistas información sobre el Dexdrive, me he dado cuenta de que el Xplorer también permite pasar partidas al ordenador. Pero:
1) Decís que para pasar partidas con el Xplorer al disco duro de un PC hace falta un cable. ¿Viene con el Xplorer o se compra aparte? Si se compra aparte, ¿cuánto vale, cómo se llama y dónde se puede encontrar?
El cable hay que comprarlo aparte en cualquier tienda de informática, se llama "cable de puerto paralelo", tiene que ser macho por un lado y hembra por el otro, y el precio puede variar mucho (de 500 a 1.000 pesetas), pero incluso te lo puedes hacer tú mismo si eres un poco habilidoso. Tendrías que comprar el cable suelto y los conectores en una tienda de electrónica o informática, y montártelo tú mismo. Incluso puedes aprovechar el cable de la impresora (si tienes) y añadirle el adaptador hembra, que vale 200 pelas.
2) Con el Dexdrive, ¿hace falta algún otro tipo de cable o accesorio?
No, va todo incluido.
3) Calidad de cada uno de los aparatos en lo que respecta a la función de gestionar partidas salvadas en el PC. En otras palabras: ¿Tardaré años en pasar las partidas de allá para acá? ¿Perderé muchas partidas?
Rápidos lo son los dos (aunque no van a la velocidad de la luz, obviamente), pero el Dexdrive, que sólo sirve para esto, se instala más fácilmente para realizar esta función. El Xplorer cumple igual de bien su misión pero en las instrucciones del software no se explica tan claramente cómo hacerlo.
4) Seguramente compraré el Dexdrive, por aquello de bajarme partidas de Internet, pero si una partida se salvó con una versión NTSC, ¿funcionará con un juego PAL?
Normalmente no, pero depende del juego en concreto. En todo caso, con el Xplorer también puedes hacerlo.
5) Finalmente, me temo que con el Xplorer necesito tener todos los aparatos enchufados en cadena, lo que me es imposible porque tengo la PlayStation muy lejos del ordenador. ¿Es cierto mi temor?
Es cierto, pero el cable puedes comprarlo de 50 metros o de 100, si quieres.

PLANET LLAMA A SU PUERTA

Enrique Salazar (Terrassa, Barcelona)
Tengo el *Dino Crisis*. En el número 11 de *PlanetStation* ponía un pasguo [sic.], lo probé pero la palabra no valía. ¿Me podéis decir el pasguo o qué tengo que hacer, o si me falta algo?
Pues quizá algo sí te falta, porque no creemos que el presunto "pasguo" que mencionas te lleve muy lejos... (véase la imagen del recuadro *El puzzle perdido*, en la página 25 de *Planet* 11). ¿De verdad has estado intentando ir a alguna parte con él? Pues ¿por qué no pruebas también con 'Truji', 'Tucán' o 'Holybear'?

TENCHU A DOS

Rosana Roiz (Sestao, Bizkaia)
Yo sí que he flipado con el truco de *Tenchu* que salía en el número 10; es genial. Y ya sé para qué necesitan algunas personas una *memory card* de más de 15 bloques: hay algunos juegos que los ocupan. ¿Cuántos usa *Kagero Deception II*?
Sólo uno.
¿No sería mejor que la guía de *Soul Reaver* la dejaseis para después de que salga el juego? Soy de las que están deseando jugar a él y si me leyera la guía antes de jugar no tendría tanta gracia (y no me digáis que no me la lea porque me leo la revista de principio a fin y caería en la tentación).
Tus deseos son órdenes. La guía de *Soul Reaver* no saldrá hasta el mes que viene.

ESTRATEGIA *FINAL FANTASY*

David Samaniego (Cambrils, Tarragona)
No sé qué es lo que me enganchó a vuestra revista; puede que el buen humor con el que hacéis toda la revista, o quizá el incluir guías sin tener que pagar una revista aparte, o el hecho de no incluir regalitos como cintas de vídeo o un CD de demos que a lo mejor no quiero y que hace que la revista cueste casi mil pelas.
Nos gusta la gente que pasa del CD y de los regalitos chorras. No lo podemos evitar.
¿Qué mando es mejor: Dual Shock de Sony o



Analog Station Shock 2 de Guillemot?
La vibración es más potente en el de Guillemot, pero en el de Sony es más precisa y, además, el mando oficial resulta más duradero (al menos esa es nuestra experiencia).
He oído que en Japón hay un juego que se llama *Final Fantasy Tactics* o algo así, y me gustaría saber si es sobre *Final Fantasy*.
Es un juego básicamente de estrategia y se llama *FF Tactics* porque las batallitas están ambientadas en el mundo de *Final Fantasy*. En cuanto a mecánica y estilo de juego se parece a uno de los que incluimos en el reportaje de rol de este mes: *Vandal Hearts 2*.

¿POR QUÉ, POR QUÉ, POR QUÉ?
Jordi (Manresa, Barcelona)
¿Por qué Sega saca ahora la Dreamcast, sabiendo que la Play 2, que saldrá de aquí a unos meses, será ya mucho más potente? Porque la Play 2 será mejor que la Dreamcast, ¿no?
No está tan claro, sobre todo teniendo en cuenta que la Dreamcast ya existe y la PlayStation 2, no. Y no faltan tan sólo unos meses. Como muy pronto, saldrá en Japón en el 2000, y en Europa, probablemente a finales de dicho año (para lo cual falta ¡un año y medio!). Además, ya veremos lo que vale... En todo caso, el combate "Dreamcast versus PlayStation 2" no es más que una batalla más dentro de la misma eterna guerra de las consolas. El capítulo anterior del culebrón lo protagonizaron PlayStation y Nintendo 64 y, a pesar de que la N64 es más potente, fue la Play la que se llevó el gato al agua. Y lo mismo podría suceder con la Dolphin de Nintendo, que también promete ser más potente que la PSX 2. El problema es que en estas contiendas intervienen muchos factores, y no sólo la potencia de la máquina u otras características de la consola en sí. Depende del momento en que aparezcan, de su precio, del apoyo que reciban de la industria del software, de que sus campañas publicitarias logren convencer a un buen número de adeptos que luego servirán para arrastrar a muchos más... Es muy complicado e imposible de prever.
¿Se podrán ver películas con la Play 2?
Esa es una de las cosas que Sony ha prometido desvelar en la conferencia de prensa que dará el 13 de septiembre, así que lo sabremos en el próximo número...

EXPEDIENTE *MGS*
Jorge Javier Aranda (Valdemoro, Madrid)
Al final de *MGS* dejo pasar los créditos para conseguir el traje de sigilo en la próxima partida, pero al llegar al final se para la música y todo, y no responde a los botones, por lo que tengo que reiniciar y me quedo sin traje. ¿Qué pasa?
El orden lógico es: créditos, pantalla de puntuaciones, conversación entre Revolver Ocelot y Solidus y, por último, el mensaje de salvar la partida. Si se te cuelga, es que tu juego tiene algún problema y lo que tienes que hacer es llamar a Konami o acudir a la tienda donde lo compraste.

PLANET FILTER
Fco. José Barquero (Quintana de la Serena).
Es la tercera vez que escribo y no sé por qué no publicáis algunas cartas enteras; podríais poner menos cartas ¡pero enteras! Ya sé que os mandan muchas, pero haced un esfuerzo.
El esfuerzo ya lo hacemos precisamente leyendo TODAS las cartas, seleccionándolas y transcribiéndolas reproduciendo de cada una la parte que pensamos que puede resultar más interesante para TODOS los lectores. ¡Sed un poco solidarios, por favor! ¿Quieres saber qué cartas no consideramos adecuado responder? Pues, por ejemplo, las que nos preguntan cosas que ya hemos dicho. Alguno se ha quejado por lo de 'véase número tal de *Planet*', pero, la verdad, nos parece que los lectores que menos se merecen encontrarse con información repetida son los que nos leen cada mes. Tampoco contestamos las que quieren saber si saldrá un juego (para eso están las secciones de *Noticias* y *Cuenta atrás*) o las que nos preguntan "¿qué juego es mejor, tal o cual?", o "¿qué os parece no-sé-qué-juego?", o "tengo estos juegos; ¿cuáles más me compro?". Si nos pasamos nuestras buenas horas preparando un reportaje dedicado a *Los mejores juegos* fue para que sirviera como punto de referencia (los que han salido a partir de ahí los analizamos cada mes).
Me gustó mucho lo que hicisteis en el nº 7, eso de poner vuestras fotos y contarnos vuestras cosas.
Así que lo leíste...

PREGUNTAS Y PROPUESTAS
F. J. Navarro (Zaragoza, vía correo electrónico)
Dos preguntas: ¿El Xplorer es multisistema? ¿Hay algún otro cartucho en castellano?
Dos respuestas: No. No.
Tres propuestas:
1ª ¿Podríais confeccionar un ránking con los juegos más difíciles?
2ª ¿Y otro con los juegos menos difíciles?
3ª ¿Y uno de los lectores con los juegos "bodrios". (Apuntad el primero para la lista: *Asterix*, que es malísimo).
Nos has dado una buena idea... Vosotros id pensando, que en la encuesta que publicaremos el mes que viene os preguntaremos todo eso y mucho más...

GRAN TURISMO: FE DE ERRORES

Tal como nos han indicado algunos lectores (**Ramón**, por correo electrónico; **Pedro José Pérez**, de Pontevedra, y **Juan Ramón Meyol**, de Palma de Mallorca), *Gran Turismo* no ocupa 1 bloque de memoria (que es lo que decía en nuestro *Libro de Ruta*) sino cinco. Un fallo al que Ramón añade otro: "La explicación al por qué el coche especial de Honda era el peor de los 6 quizás no sea por sus características, sino porque ese no era el especial. Ni el nombre ni la foto concuerdan con el coche rojo/marrón de la marca japonesa". Suerte que su mensaje termina diciendo que "de todas formas, es una gran guía que servirá a todos los principiantes de la conducción (y a los no tan principiantes)". También pregunta qué grupos de música estarán en el *GT 2*, pero no lo sabemos y, por otra parte, es muy probable que en la versión europea no sean los mismos que en la japonesa.

Y aún otro error detectado por Pedro José: "El DB7 COUPE que te regalan también te lo dan el amarillo" (?). J.R. Meyol opina que el Castrol Supra GT "es el tercer mejor coche, superado por el GTO LM (aunque le falte velocidad punta, su comportamiento para tomar curvas es inmejorable). Y el rey, el GTO Twin Turbo, con sus 941 caballos es capaz de llegar a los 397 km/h. El Supra es más *potito*, pero menos potente".

Jesús, de Alicante, no opina lo mismo: "Estoy en semi-total desacuerdo con vosotros cuando decís que el mejor coche de *GT* es el Castrol Supra. El TVR Cabrera que te regalan al ganar en 'UK vs Japan' es mejor sobre todo en las pruebas de resistencia, ya que desgasta menos los neumáticos. El FTO LM Edition también supera al Castrol. Probando los tres coches en el Grand Valley, el Castrol queda tercero".

Por último, un asiduo de nuestra sección *Al Habla*, **Juan Carlos Pita** (La Coruña), le contesta a **Chema** (Madrid, *Planet* 10) que "si puede tener dos coches iguales dentro de la misma partida en *GT*. Lo que tienes que hacer es comprar un coche igual al que tienes, ir a 'Prueba del Vehículo', entrar en 'Configuración' y darle a (R1) donde aparecerá 'Cambio de piezas', y aparecerán las piezas del otro coche, pero lo que tendrás que comprar es la modificación de carrera". Y termina su carta con una cuestión, que a ver si Chema o algún otro generoso se la puede responder porque nosotros, la verdad, no lo sabemos: "He terminado el *V-Rally 2* con todos los coches y circuitos y quisiera saber para qué sirve en el modo 'Time Trial' eso de CHANGE EVERY 2; lo tengo en gris y no sé cómo activarlo".

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ ES UNA DE LAS QUE HAN LLEGADO DEMASIADO TARDE PARA SER RESPONDIDAS ESTE MES Y RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE NÚMERO DE *PLANETSTATION*.



© Ramón Rodríguez



© Samuel Barranquero



© Miguel Pérez



© Rosana Roiz



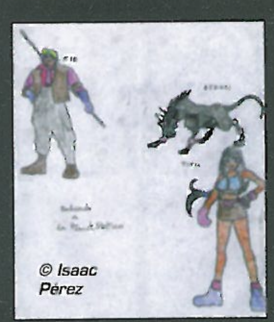
© Martín Martín

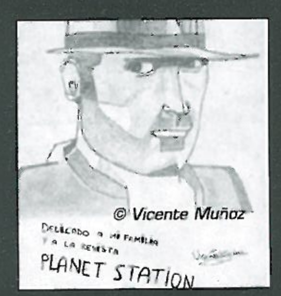


TRUCOS SOLICITADOS


© Ricard Serra


© Isaac Almazán


© Isaac Pérez



© Vicente Muñoz

En este número, por fin, tenéis a vuestra disposición la tan esperada guía de *Silent Hill* con la solución (entre otros) del enigma del piano, así que... ¡Haced el favor de dejar de dar la nota pidiéndonos trucos sobre el piano de los ·¡#@*%&¢flostios! ¿O es que no hay más juegos para Play, EH?

SYPHON FILTER

A pesar de llevar Filter, este juego puede llegar a perjudicar seriamente tu salud debido principalmente a su dificultad exasperante. Pero como siempre hay algún machote suelto que asegura (de boquilla) habérselo pasado con una mano a la espalda, os ofrecemos entre otros un truco que permite aumentar el nivel de dificultad del juego. Así que, si tienes un par de sifones, pruébalo y ya nos contarás.

Un tiro y fuera

Pulsa Start durante el juego para sacar el menú de opciones y resalta la opción Objetivos. Sin entrar dentro de esta opción, aprieta y deja pulsado en este orden ⇨, ●, L1, R1, R2, ✕. Si lo has hecho correctamente, oirás a Logan decir "De acuerdo", y a partir de entonces todos los enemigos se morirán con un solo tiro de cualquiera de tus armas.

Munición infinita y todas las armas

Pulsa Start durante el juego para sacar el menú de opciones y resalta la opción Armas. Sin entrar dentro de esta opción, aprieta y deja pulsado en este orden Select, ●, L1, L2, R2, ✕. Si lo has hecho correctamente, verás cómo obtienes todas las armas posibles de ese nivel (y para que te entretengas con ellas, también obtendrás un poco de munición infinita).

Todos los niveles

Pulsa Start durante el juego para sacar el menú de opciones y resalta la opción Seleccionar Misión. Sin entrar dentro de esta opción, aprieta y deja pulsado en este orden ●, ■, L1, R1, L2, R2, ✕. Si lo has hecho correctamente, podrás seleccionar cualquier misión de entre las 20 posibles que ofrece el juego.

Pero, ¿tú estás tonto?

Sí, has leído bien. ¿Para qué demonios quieres un truco para ponerte las cosas más difícil en este juego, cuando jugar a *Syphon Filter* es más complicado que soportar un debate entre José Luis Moreno y Pepe Navarro sobre la calidad de los programas televisivos en verano? En fin, allá tú. Si te atreves, en la pantalla de título aprieta y deja pulsado en este orden ●, ■, L1, L2, R2, ✕. Si lo has hecho correctamente, oirás que Logan dice "Maldita sea" y, a partir de entonces, no nos hacemos responsables de las reacciones frenopático-nerviosas que puedas tener.

CASTLEVANIA SIMPHONY OF THE NIGHT

La eterna lucha de los Belmont contra el chupasangres por antonomasia (no, no estamos hablando de ninguno banquero en concreto, sino del conde Drácula en persona) también cuenta con su ración de trucos. Hala, a hincarles el colmillo.

Jugar como Richter Belmont

Salva cualquier juego que hayas completado al 190% o más, y comienza un juego nuevo con el nombre **RICHTER**. Ahora podrás controlar a Richter Belmont, un personaje con características únicas: Richter no puede cambiar de forma ni usar armadura, armas, items o magia. Puede realizar un súper salto, un movimiento de carga con la espada y usar armas secundarias como dagas arrojadizas, hachas y el agua bendita.

Comenzar con la armadura azul

Consigue una partida guardada tal y como te indicamos en "Jugar como Richter Belmont". Comienza un juego nuevo con el nombre AXEARMOR. Ahora empezarás portando la armadura azul que te permite la transformación en el caballero que esgrime el hacha mortífera.

Comenzar con 99 en suerte

Consigue una partida guardada tal y como te indicamos en "Jugar como Richter Belmont". Comienza un juego nuevo con el nombre X-X!V''Q (ten en cuenta que hay dos apóstrofes en este nombre). Ahora empezarás con una puntuación de 99 en suerte.



© "Dash"

¡¡¡GANADOR!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.



© Andrés Bello



Comenzar con más inteligencia
Consigue una partida guardada tal y como te indicamos en "Jugar como Richter Belmont". Comienza un juego nuevo con el nombre X-X!V" (ten en cuenta que hay dos apóstrofes en este nombre). Ahora empezarás con una puntuación mayor en inteligencia, pero menor en fuerza.

Cambiar pantalla de presentación
Utiliza las direcciones del controlador para cambiar la pantalla de presentación mientras aparece el mensaje "Now Loading".

Ver mapa
Comienza el juego con Alucard. Pulsa Start para ver la pantalla de status, y presiona L1.

Seleccionar música
Completa el juego con un porcentaje de 190% o mayor con Alucard, y comienza un juego nuevo con Alucard sin sobreescribir la partida anterior. Aproxímate entonces al bibliotecario para obtener la pantalla de selección de música dentro de la pantalla "Buy/Sell".

Mantener el equipo de Alucard
Comienza el juego con el código de "Comenzar con 99 de suerte". Después de alcanzar la habitación de los tres Huargos (antes de la habitación con la Muerte), mátalos a todos. Entonces, desequípate de todo excepto de la Alucard Sword, el Necklace of J y la Twilight Cloak. Este debería situar tu DEF en 12. Date la vuelta, sal por la izquierda, y vuelve a esta habitación. Mata el primer Huargo y salta sobre el segundo. Si te tocan, usa indistintamente un Pot Roast o un Turkey para curarte y poder sobrevivir a la siguiente parte. Después de saltar sobre el segundo Huargo, párate y deja que te dañe. Esto debería enviar a tu personaje fuera de la habitación y pasar a la Muerte. Hasta que no salves el juego serás incapaz de entrar en la pantalla de menú. Por cierto, si entras en la habitación de la Muerte de nuevo, ésta te robará tu equipo de todas maneras, a menos que aceptes la batalla opcional con Gaibon y Slogra.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Antes de su mediocre incursión en las 3D con *Mortal Kombat 4*, el beat'em up con más hectolitros de sangre por sprite cuadrado consiguió reunir a toda la familia en un mismo título. Estos trucos están especialmente dedicados para los que quieran conocer más a fondo a los personajes del juego (es decir, cómo son sus intestinos, estómago, pulmones…).

Menú del interrogante
En la pantalla de Opciones mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ hasta que la pantalla tiemble. Ve entonces hasta el interrogante verde, y podrás elegir estas nuevas opciones: fatalities con un solo botón, recuperación de energía, agresor instantáneo, daño normal a los jefes finales e infligir poco daño. Si eliges la opción de ejecutar fatalities con un solo botón, estos son los diferentes efectos:
Puño alto: Brutality
Puño bajo: Babality
Patada alta: Fatality 1
Patada baja: Fatality 2
Correr: Animality
Bloqueo: Friendship

Personajes en modo clásico
Para jugar con las versiones clásicas de Rayden, Jax, Kung Lao o Kano, pulsa Select cuando elijas a uno de estos luchadores.

Kombat Codes
Entra estos códigos en la pantalla 'versus' usando un botón para cada una de las seis cajas con símbolos. Los números significan las veces que debes apretar el botón correspondiente a cada caja.
Caja 1 – Puño bajo en controlador 1
Caja 2 – Bloqueo en controlador 1
Caja 3 – Patada baja en controlador 1
Caja 4 – Puño bajo en controlador 2
Caja 5 – Bloqueo en controlador 2
Caja 6 – Patada baja en controlador 2

Handicaps
Jugador 1 a mitad de energía: 033-000
Jugador 2 a mitad de energía: 000-033
Jugador 1 a un cuarto de energía: 707-000
Jugador 2 a un cuarto de energía: 000-707
Super Endurance: 024-689
Jugador 1 hace la mitad de daño: 390-000
Jugador 2 hace la mitad de daño: 000-390
Sin movimientos especiales: 555-556
Combos desactivados: 722-722
Unikkorn referi-sans power: 044-440
Lanzamientos desactivados: 100-100
Bloqueos desactivados: 020-020

Kombates diferentes
Dark Kombat: 688-422
Silent Kombat: 300-300

Ganador de los combates en el primer round
Smoke clásico: 205-205
Noob Saibot: 769-342
Motaro: 969-141
Shao Khan: 033-564

Mensajes
Go See The Mk Live Tour: 550-550
Rain Can Be Found In The Grave Yard: 717-313
There Is No Knowledge That Is Not Power!: 123-926
Hold Flippers During Casino Run: 987-666
No Fear, Max Countdown, E B Button,Skydive: 282-282
Whacha Gun Do? E.B.: 004-400
Skunky!!: 122-221

Sólo para MKT
Combos automáticos: 484-484
Kombate sangriento: 109-901
"Los babalities son reversibles": 202-808
El ganador se enfrenta a Khameleon: 123-321
Jugar al Pong: 246-246
Kombate explosivo: 022-220 o 227-227

Zonas de Kombate
Jade's Desert: 330-033
Scorpion's Lair: 666-444
Bell Tower: 091-190
Graveyard: 666-333
Scislac Busorez: 933-933
Subway:880-088
Noob's Dorfen: 050-050
The Roof: 343-343
Pit III: 820-028
Kahn's Kave: 004-700
River Kombat: 002-003
Kombat Temple: 600-040
The Street: 079-035
The Soul Chamber: 123-901
The Bridge: 077-022
Kahn's Tower: 880-220
Dead Pool: 222-222
The Armory: 191-191
The Pit: 919-919
Star Bridge: 606-606
The Tower: 101-010
The Portal: 007-007
The Pit II: 166-661
The Courtyard: 121-121
The Wasteland: 212-212

MOTO RACER 2
Introduce los siguientes nombres para conseguir diferentes efectos en el juego:

ctekcop: Mini motos
cdnalsi: Todos los circuitos del juego
cesrever: Jugar en los circuitos al revés

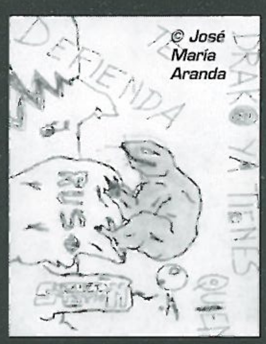
THEME HOSPITAL
¿En qué otro juego puedes emular las andanzas del doctor Nacho Martín en Médico de Familia, curando enfermedades como la Elvismanía, Mixomatosis Humana o la Erupción Capilar Galopante? Si la dificultad de *Theme Hospital* te pone enfermo, aquí tienes los passwords de todas las fases, y un truquillo que te permitirá curarte en salud.



© Pablo Daniel Leal


© Jorge Javier Aranda


© Jorge Javier Aranda



© José María Aranda



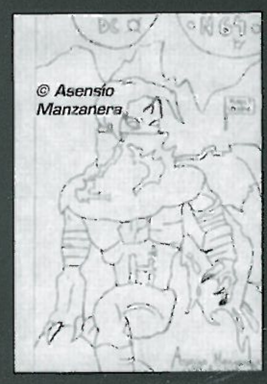
© Juan José Laborda











Hospital vacío
Cuando tengas el hospital lleno hasta la bandera, salva la partida y vuelve a cargarla. Ahora tanto los pacientes como la basura que estaba por ahí tirada desaparecerán, permitiéndote un nuevo comienzo mucho más relajado.

Passwords

Nivel	Password	Nivel	Password
1	■, ■, ▲, ●, ■, ×, ■, ×	7	■, ▲, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●
2	×, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ×	8	×, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, ×
3	●, ●, ▲, ■, ×, ▲, ●, ▲	9	▲, ■, ×, ▲, ●, ×, ▲, ■
4	■, ▲, ●, ■, ×, ×, ▲, ●	10	●, ■, ×, ▲, ■, ×, ●, ■
5	●, ▲, ■, ●, ×, ▲, ●, ■	11	▲, ●, ■, ●, ▲, ■, ●, ×
6	■, ▲, ■, ●, ×, ■, ×, ●	12	●, ■, ×, ×, ■, ●, ■, ▲

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

ACE COMBAT
Balas infinitas
800EDF1C 270F
Misiles infinitos
800EDF18 0041

CASTLEVANIA
Mantener los items de Alucard
$865D1A68 59D3
$865D1A68 596A
$865D1A68 597D
$865D1A68 595F
$865D1A68 5992
$865D1A68 59A0
Todas las reliquias
$965DD0CC 5A59
$B6715756 595A
$165DD0CC 5A59
Puntos de vida infinitos
$865DCE08 594F
$865DCE0C 594F
Puntos mágicos infinitos
$865DCE18 594F
$865DCE1C 594F
Corazones infinitos
$865DCE10 594F
$865DCE14 594F
99 en Fuerza
$365DCE20 59BB
99 en Constitución
$365DCE24 59BB
99 en Inteligencia
$365DCE28 59BB
99 en Suerte
$365DCE2C 59BB
Nivel 99
$365DCE50 59BB
Oro infinito
$865DD358 504F
$865DD356 504F

CONSTRUCTOR
Dinero infinito
875AFAEC9BD5
Madera infinita
873490CAD599
Cemento infinito
873890CED599
Ladrillos infinitos
873C90D2D599
Acero infinito
874090D6D599

G-POLICE
Todas las armas
B661575C 595A
1663B72C 598A
8663B748 595A

HERCULES
Salud infinita
8662A168 598C
Fuerza infinita
8662A16C 598C
Monedas infinitas
8662A170 59BB

KKND: KROSSFIRE
Tener siempre el mapa al completo
765FB3BC 5959
365FB374 595B
Dinero infinito
7660A1C4 5959
8660A1D0 504F
7660A434 5959
8660A440 504F
7660A17C 5959

PARAPPA THE RAPPER
Puntuación 'Cool'
801C8916 0000

POPULOUS: THE BEGINNING
Hechizo de Rayo infinito
801DC2E2 4404
Hechizo de Enjambre y Tornado infinitos
801DC2E4 0433
Hechizo Hipnotismo e Invisibilidad infinitos
801DC2E6 3344
Hechizo Tormenta de fuego infinitos
801DC2E8 0022
Hechizo Erosión y Pantano infinitos
801DC2EA 3322
Hechizo Puente de tierra y Ángel de la muerte infinitos
801DC2EC 22F4
Hechizo Aplanar y Terremoto infinitos
801DC2EE 3322
Hechizo Convertir y Volcano infinitos
801DC2F0 4422
Hechizo Escudo y Arena de batalla infinitos
801DC2F2 4444
Tiempo infinito
801E5F90 036B

TEKKEN 3
Energía infinita para Jugador 1
87F82B9E33B7
Energía infinita para Jugador 2
8F53342A33B7
Activar el modo Tekken Ball
371D93273238
Activar el modo Theatre
371E92283238
Activar todas las películas
87F49862C134
87F69664C134
87F89866C134
87FA9668C134
Todos los personajes
87CCA85AC134
87CEA65CC134
Activar todos los vestidos
872967D3D438
37CBC1F9343A
Tiempo infinito para elegir personaje
870BA576C534
Lanzamientos hacen el 100% de daño
87C6B377224C
Batalla contra True Ogre sin fondo negro
379B149E3535

THEME HOSPITAL
Dinero infinito
8013B338 FFFF

Préstamos bancarios infinitos (pulsa R1 en la pantalla del banco)
8013B340 0000

Construir cualquier tipo de habitación al principio del juego
800FB3F0 00??

Dígitos que acompañan al código de las habitaciones
06 – Destruida
07 – Oficina de propósitos generales
08 – Psiquiatra
09 – Guardia
10 – Rayos X
11 – Inflación
12 – Fijador de ADN
13 – Restauración capilar
14 – Clínica de lenguas flojas
15 – Clínica de fracturas
16 – Sala de entrenamiento
17 – Clínica de electrólisis
19 – Sala de personal
1A – Rehabilitación
1B – Diagnosis general
1C – Departamento de investigación
1D – Lavabos
1E – Descontaminación

Construir cualquier ítem del juego
800FB3EA ????
Dígitos que acompañan al código de los ítems
0F09 – Consola
0E09 – Escáner
0D09 – Cardio
0B09 – Recepción
0A09 – Mesa de billar
0909 – Inflador
0809 – Cama
0709 – Máquina de refrescos
0609 – Silla
0409 – Banco
0309 – Puerta
0209 – Archivador
0109 – Escritorio
2E09 – Electro
2D09 – Planta
2C09 – Radiador
2B09 – Extintor
2a09 – Máquina de sangre
2909 – Analizador atómico
2809 – Ordenador
2709 – Botiquín
2609 – Cama con un señor cerca
2509 – Proyector
2409 – Silla de lectura
2309 – Pantalla de cirujano
2209 – Desagüe pequeño de cirujano
2109 – Desagüe grande de cirujano
2009 – Desagüe del lavabo

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Equipo local marca 20 goles
87C89CC62549
878D6F6A2549
Equipo visitante marca 20 goles
87CA9AC82549
87855F822549



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269




Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 650 ptas.

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

19.900 playstation + dual shock + disco demo

23.990 playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb. + disco demo

8.990 pistola assassin con pedales y retroceso



9.990 volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)

15.990 volante speedster

22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo

4.500 dual shock

3.990 dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)



3.990 joystick devastator

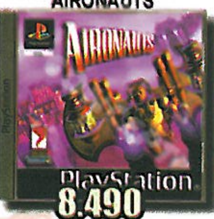
2.100 control pad

2.100 memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)



4.990 pack periféricos

2.500 maletín juegos cd case

AIRONAUTS

8.490

APE ESCAPE

7.990

ASTERIX

7.490

ATTACK OF THE SAUCERMAN

6.990

BICHOS

7.990

BOODY ROAR 2

7.490

BUGS BUNNY

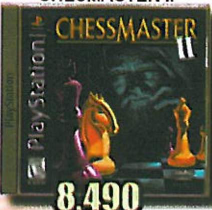
7.490

CAPCON GENERATIONS

7.490

CASTROL HONDA

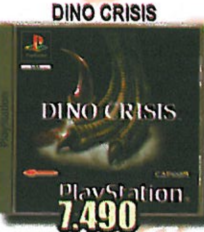
8.490

CHESSMASTER II

8.490

COLIN McRAE RALLY

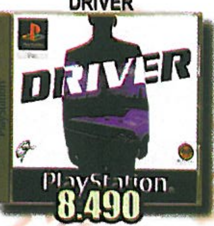
4.990

CROC 2 + memory card
7.490

DINO CRISIS

7.490

DIRVER'S DREAM

7.490

DRIVER

8.490

FINAL FANTASY VII

3.490

GRAN TURISMO

3.490

METAL GEAR SOLID

8.490

NO FEAR (Mountain Biking)

8.490

OMEGA BOOST

6.990

POINT BLANK 2

6.990

RUGRATS

8.490

SHADOW MAN

7.490

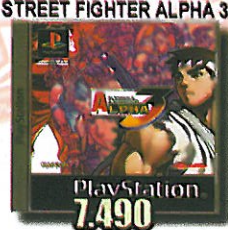
SILENT HILL

8.490

SOUL REAVER
8.490

SPEED FREAKS

7.990

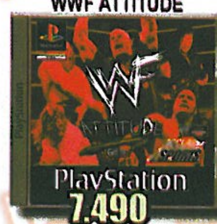
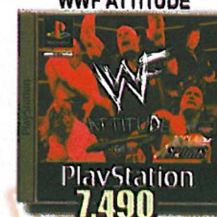
STREET FIGHTER ALPHA 3

7.490

SYPHON FILTER

7.990

V-RALLY 2

8.490

WWF ATTITUDE


7.490

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 18
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Tropiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
NUEVA APERTURA
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipúzcoa
Tlf.: 943 32 79 49



TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marquês de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 ¡AGOTADO! Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: [illegible] C&C Retaliation, M[illegible]er 2, Medievil, WWF W[illegible]e (1ª parte), Bio Fre[illegible] Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 ¡AGOTADO! Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft A[illegible]ident Evil, Bust A [illegible]mula 1 98, Madd[illegible] '99, Nin[illegible] parte) y WWF Warzone (2ª parte)

4 Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7 Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8 Driver,Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Rollcage,Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SFTomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9 Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje E³.

10 Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

11 Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

FINAL FANTASY VII Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

RESIDENT EVIL Monográfico especial: la saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a ***Resident Evil 2*** **y** ***Resident Evil***: trucos, tácticas, **secretos** y la **guía definitiva** de ambos títulos.

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

Cuenta atrás

vedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	FECHA PREVISTA	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
40 Winks	Octubre	GT	Virgin
Buster & the BeanStalk	Octubre	Terraglyph	Sony
Centipede	Octubre	Hasbro	Proein
Championship Motocross	Octubre	THQ	Proein
Chocobo	Octubre	SCEI	Sony
Destrega	Octubre	Koei	Sony
Fighting Force 2	Octubre	Eidos	Proein
Final Fantasy VIII	Octubre	Square	Sony
Football Manager	Octubre	Codemasters	Proein
Formula 1 '99	Octubre	Psygnosis	Sony
GTA 2	Octubre	Take 2	Proein
Kingsley's Wild Adventure	Octubre	Psygnosis	Sony
Lego Racers	Octubre	Lego Media	Infogrames
Lego Rock Raiders	Octubre	Lego Media	Infogrames
Mission: Impossible	Octubre	X-Ample	Infogrames
Pong	Octubre	Hasbro	Proein
Quake II	Octubre	Activision	Proein
Space Invaders	Octubre	Activision	Proein
Star Wars: La Amenaza Fantasma	Octubre	LucasArts	EA
SuperCross 2000	Octubre	Acclaim	Acclaim
Tarzan	Octubre	Disney	Sony
This is Football	Octubre	SCEE	Sony
Tony Hawk's Skateboarding	Octubre	Activision	Proein
UEFA Striker	Octubre	Rage Software	Infogrames
War of the Worlds	Octubre	GT	Virgin
Worms Armagedon	Octubre	Hasbro	Proein
Rising Zan	Noviembre	AgeTec	Virgin
Action Man	Noviembre	Hasbro	Proein
Crash Team Racing	Noviembre	Naughty Dog	Sony
Dino Crisis	Noviembre	Capcom	Virgin
EPGA Golf	Noviembre	Gremlin	Infogrames
Ford Racing	Noviembre	Empire Interactive	Ubi Soft
Gungage	Noviembre	Konami	Konami
Indiana Jones & the Infernal Machine	Noviembre	LucasArts	EA
Las 24 horas de Le Mans	Noviembre	Eutechnyx	Infogrames
Los Pitufos	Noviembre	Infogrames	Infogrames
MGS VR Missions	Noviembre	Konami	Konami
MTV Snowboarding	Noviembre	THQ	Proein
Music 2000	Noviembre	Codemasters	Proein
Nightmare Creatures 2	Noviembre	Activision	Proein
Official Formula One Racing	Noviembre	Eidos	Proein
Pacman World	Noviembre	Namco	Sony
Pool	Noviembre	Codemasters	Proein
Prince Naseem Boxing	Noviembre	Codemasters	Proein
Ready 2 Rumble Boxing	Noviembre	Midway	Infogrames
Renegade Racing	Noviembre	Promethean Designs	Virgin
Ronin Blade	Noviembre	Konami	Konami
Shao Lin	Noviembre	THQ	Proein
South Park Luv Shack	Noviembre	Acclaim	Acclaim
Spyro 2	Noviembre	SCEE	Sony
Thrasher - Skate and Destroy	Noviembre	Take 2	Proein
Tiny Tank	Noviembre	MGM	Sony
Tomb Raider - The Last Revelation	Noviembre	Eidos	Proein
Tricky Sliders	Noviembre	Capcom	Virgin
Vigilante 8, The Second Offence	Noviembre	Activision	Proein
Worms Pinball	Noviembre	Team 17	Infogrames
Wu Tang - Taste the Pain	Noviembre	Activision	Proein
Armorines in Project S.W.A.R.M.	Diciembre	Acclaim	Acclaim
Earthworm Jim 3D	Diciembre	Vis Interactive	Virgin
Glover	Diciembre	Hasbro	Proein
Gran Turismo 2	Diciembre	SCEI	Sony
Qbert	Diciembre	Hasbro	Proein
Panzer General III Assault	Diciembre	The Learning Co.	Proein
South Park Rally	Diciembre	Acclaim	Acclaim
Resident Evil 3: Nemesis	2000	Capcom	Proein

El verano ha terminado: las hojas comienzan a caer, el tiempo empieza a empeorar y los distribuidores calientan motores para la temporada de Navidad. ¿Cuáles de los títulos que aparecen en esta tabla se pegarán el resbalón padre y no saldrán hasta el año que viene? Se admiten apuestas.

acceso directo





ENRÓLATE CON NOSOTROS

FINAL FANTASY VIII

MÁS CERCA DEL *FINAL*



Va a pasar en cualquier momento el Expreso de las 11 y van a tener todos un disgusto...



– A-bel, Antón, si corres más...
– ¡Pues mira que tú, pareces una Rinoaceronte al galope!

Desarrollador:	**Square**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**Octubre**

Tras el extenso *preview* de esta última entrega de la épica saga de Square que os brindamos en el número 9 de *PlanetStation*, hemos seguido peleándonos con el japonés para pasarnos el segundo disco de los cuatro que componen este juego. Y, aunque es justo reconocer que el primero contiene, en general, mejores momentos que el segundo -- pensamos en la lucha contra la araña mecánica, el baile o el carnaval final, que ya forman parte de la historia de los videojuegos--, la verdad es que el segundo cuarto del juego es casi igual de apasionante y os dejará también con la boca abierta en más de una ocasión.

Esta parte de la aventura se centra básicamente en el enfrentamiento entre los héroes del juego y el ejército de Galbadia, capitaneado por la bruja Edea y su mano derecha, Seifer. Desde la emocionante huida de la prisión del desierto hasta el enfrentamiento final con la pérfida pareja antagonista, pasando por el espectacular bombardeo a la academia Balamb Garden, el juego se las arregla para que no apartes la mirada de la pantalla ni un solo segundo.

Por supuesto, aparte de la acción principal hay multitud de pequeños argumentos que se entrelazan en uno de los guiones más intrincados que hemos visto en un videojuego. Squall, nuestro héroe, además de seguir teniendo extrañas visiones en las que aparece el personaje de Laguna, también se ve atormentado por sueños sobre su infancia olvidada.

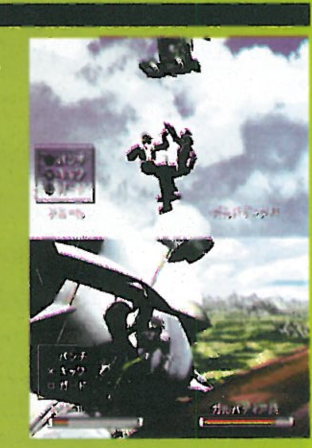
A medida que avanza el juego nos encontramos con combates por turnos cada vez más espectaculares gracias a los nuevos Guardian Forces que se unirán a nuestro equipo. A nosotros nos gustan especialmente dos: Leviathan (una especie de dragón acuático de una belleza gráfica asombrosa recreado en tiempo real) y Cerberus, un enorme can de tres cabezas que recuerda mucho al perro mutante de *Parasite Eve*.

Pero lo mejor de este CD es el épico enfrentamiento entre el Garden de Galbadia y el de nuestros héroes. Todo un despliegue gráfico que conduce al punto culminante en el que Squall mide sus fuerzas con Seifer y Edea por segunda vez. ¿Será éste el combate final? Lo dudamos mucho, sobre todo teniendo en cuenta que en la caja del juego se incluyen dos CD más que todavía no hemos visto.



UNA PELEA DE ALTOS VUELOS

Las peleas por turnos de *Final Fantasy VIII* son muy espectaculares y muy divertidas si el jugador sabe pillarles el tranquillo. Sin embargo, aquellos que consideren que no hay nada como la acción directa se pueden resarcir con un mini-juego en el que debemos atizar sin piedad a un galbadiano mientras surcamos los aires enganchados a un *roboz* volador. El juego no es que ofrezca mucha variedad de movimientos (rodillazo, puñetazo, esquivar y para de contar), pero la sensación de sacudir a un tipejo a cientos de metros del suelo está muy bien recreada, cosa que hay que agradecer a unas imágenes de vídeo sobre las que aparecen superpuestos los personajes poligonales. Si con esto no te sube la adrenalina, es que tienes menos sangre en las venas que Drácula durante una huelga de hambre.



LA OCTAVA SINFONÍA DE SQUARE

La música del juego está escrita, como no podía ser de otra forma, por el compositor habitual de la saga *Final Fantasy*, Nobuo Uematsu. Por supuesto, la banda sonora ha sido editada en Japón en un *pack* de nada menos que ¡cuatro CD! Casi todas las piezas son de un gran nivel, pero si hemos de destacar una nos quedamos con "Liberi Fatali", la impresionante pieza que acompaña a la fabulosa secuencia de inicio del juego. Tampoco falta la balada romántica "Eyes On Me" cantada al más puro estilo del pop nipón y con azúcar suficiente para abastecer a una fábrica de chupa-chups durante cinco lustros. La verdad es que nosotros preferimos las diferentes versiones instrumentales de la canción que aparecen a lo largo del juego (en la escena del baile, por ejemplo), pero este *pack* tiene mucha presencia y *glamour*.

TALLER DE MÚSICA

Para subirle un poco la moral al siempre agobiado Squall, sus compañeros deciden dedicarle una actuación musical en la que el jugador puede elegir los instrumentos de la banda. Según lo que elijamos podremos oír la balada oficial del juego o bien una animada canción *folk*. En todo caso, ésta es una ocasión magnífica para que Squall disfrute de un poco de intimidad junto a Rinoa a la luz de las estrellas...



Cuando leáis estas líneas, los afortunados usuarios norteamericanos ya estarán disfrutando de su versión en inglés de *Final Fantasy VIII*, mientras que a los sufridos europeos nos quedarán aún tres largos meses de sufrida espera hasta poder echarle el guante a una versión PAL. Para amenizar este triste periodo de desasosiego, *PlanetStation* os cuenta un poco más de la magia que entraña esta gran obra maestra y os ofrece un pequeño avance de las primeras imágenes de la obra de Square ¡en castellano! Además, como somos unos trabajadores natos y vamos de *sobraos*, de paso os hemos preparado unas cuantas páginas más plagadas de juegos de rol provenientes del otro lado del Atlántico.

OH, OH...

Las secuencias de vídeo no sólo sirven para realzar las escenas cumbre de la historia, sino que también se utilizan para mostrar la magnitud de los desastres que puedes propiciar en algunas misiones. Así, si por ejemplo no consigues que Selphie desvíe lo suficiente los misiles lanzados contra Balamb Garden, verás como la academia de Squall salta por los aires provocando un desastre sólo equiparable al día en que una pertinaz lluvia limpió el coche de Drako (su amo, incapaz de reconocer su vehículo, acabó llamando a la policía para denunciar el robo del vehículo) o a aquel mes en que te perdiste un número de *PlanetStation*.





EL TERCER GRADO SEGÚN SEIFER

Los poderes y la maldad de Seifer van aumentando de forma ostensible a medida que avanza la historia de *Final Fantasy VIII*. Este hombre tiene más peligro que los Gremlins cantando bajo la lluvia, y no duda ni un momento a la hora de crucificar a Squall para someterlo a un "electrizante" interrogatorio. Y encima el tipo le hace las preguntas en japonés...¡si será ruin el tipo!

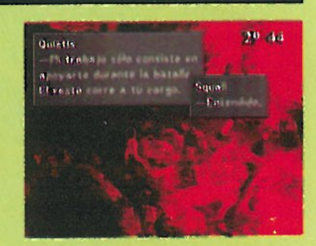


¡*FINAL FANTASY VIII* EN CRISTIANO!

Sony España nos ha dado una de las mayores alegrías del año facilitándonos justo al cierre de esta edición de *PlanetStation* una versión de *Final Fantasy VIII* en el idioma de Cervantes. La verdad es que jugar con este título en japonés es como ver una película codificada en Canal +: puede ser excitante para la imaginación, pero también puede acabar perjudicando gravemente el equilibrio mental del usuario/espectador.

Sólo con las pocas horas que hemos podido jugar a la versión hispánica del juego ya os podemos asegurar que el nivel de la traducción es sensiblemente superior a la de *Final Fantasy VII*. Se acabaron las faltas de ortografía, las frases sin sentido y los errores de género (confundir a Aeris con un hombre... ¡esto es el colmo!), ya que las localizaciones hispanas de texto son prácticamente impecables. Lo único que nos ha chocado ha sido la adaptación idiomática de algunas palabras como la función *draw* para robar magia, que en nuestro país se llamará "extraer", o de la academia Garden, que pasará a llamarse "jardín"; algo que, a nuestro entender, chirría un poco. Con todo, se trata de un nimio defectillo que no desvirtúa el placer de navegar por los extensos menús del juego sabiendo lo que haces, o de descubrir por fin las reglas exactas del subjuego de cartas.

Sabemos que a estas alturas nos estaréis odiando por poder disfrutar de esta delicia dos meses antes que vosotros y que deberíamos consolaros con unas sabias palabras, pero sólo se nos ocurre decir una cosa: ¡chincha y rabia!





Tanto Guardian Force suelto nos tiene ya bastante Ifrit-os.

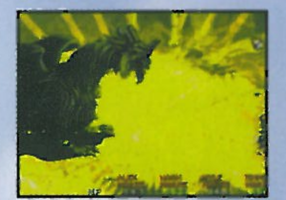




LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

ROL, AVENTURA... ¡Y LA LUNA!

Desarrollador: **Game Arts**
Editor: **Working Designs**
Distribuidor: **¿Quién se anima?**
Lanzamiento: **¡Vamos, valientes!**



Una captura con un par. Si no nos creéis, leed lo que dice el personaje, leed...



Con todos ustedes, uno de los monstruos más monstruosos de Lunar: ¡el terrorífico Fernando-Sánchez Dragón!



Para nuestro grafista son chinchetas, pero para nosotros tienen una gran vida interior.

"¡Qué pa, qué pa, qué paaaachaaa! Desde que me regalaron el maletín de la Srta. Pepis, como que soy otro".

A primera vista, uno puede preguntarse por qué Working Designs ha lanzado al mercado americano una antigualla como *Lunar Silver Star Story*. Se trata de un *remake* de un juego para Mega CD lanzado a principios de los 90, con una factura técnica bastante paupérrima y más propia de los clásicos de 16 bits. Los personajes son pequeños y cuentan con dos animaciones y media; no hay asomo de polígonos por ninguna parte; los escenarios podrían estar perfectamente generados por una Super Nintendo... Con *Final Fantasy VIII* a punto de salir y teniendo otros títulos más atractivos en el catálogo americano para PlayStation –como *Star Ocean*– volvemos a preguntarnos: ¿por qué se han arriesgado con esta conversión? La respuesta es sencilla: tanto la historia como la jugabilidad y el guión hacen de *Lunar Silver Star Story* uno de los mejores RPG de la historia de los videojuegos.

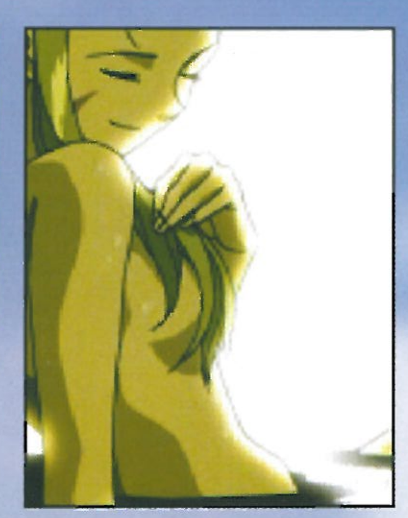
VIAJE AL CENTRO DE LA LUNA

Al principio la historia no se sale de los cánones habituales. El protagonista es Alex, un chico que desde siempre ha soñado con emular al desaparecido gran héroe de *Lunar*: Dyne, Señor de los dra-



gones. Junto a su orondo amigo Ramus, el extraño gato volador Nall y la joven Luna (la chica junto a la que se ha criado), Alex emprenderá la –en principio– inocente búsqueda del Diamante del Dragón. Hasta que uno encuentra la preciada gema y habla con Quark, el dragón blanco, el desarrollo del juego no pasa de la mediocridad a la que nos tienen acostumbrados algunos RPG. Sin embargo, el simple periplo de un grupo de adolescentes adquiere a partir de entonces unos tintes de aventura épica que consiguen que la historia se acabe convirtiendo en una auténtica leyenda heroica.

A pesar de que la personalidad de Alex, el protagonista, es bastante sosa y estereotipada, la mayoría de personajes cuentan con un carácter y un temperamento realmente trabajados que los convierten en figuras memorables. Desde la dulce Luna, de belleza y gracia divinas (sin duda, un adjetivo más que





adecuado), hasta el socarrón y chulesco Kyle, pasando por los tres héroes compañeros del difunto Dyne, todos gozan de una naturaleza única que hará que los recordemos durante mucho tiempo después de haber acabado el juego.

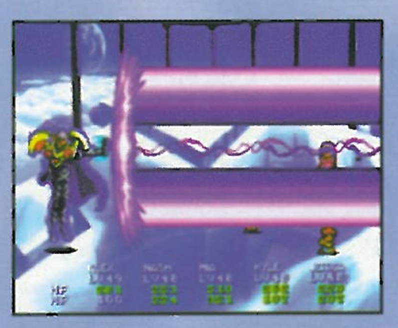
¡CHICAS, CHICAS, CHICAS!

Entre los muchos objetos que andan desperdigados por el mundo de *Lunar*, hay unos que destacan por dos motivos: lo difícil que resulta encontrarlos (sólo se pueden obtener en un lugar y momento concretos del juego) y el hecho de que sólo sirven para alegrarnos la vista. Se trata de los Bromides, que son 13 fotos de las chicas del juego en actitudes y posturas provocativas. Al ser usadas por sus compañeros de grupo, estas imágenes aumentan ridículamente las características de los mismos (+1 a 'Wisdom'), mientras que al ser observadas en pantalla por el jugador tienen ciertos efectos corporales que no es éste el lugar de detallar.











A este pobre dragón albino no le daban un papel desde La Historia Interminable.

Asimismo, el elaborado guión tiene la particularidad de sumergirte desde el principio en la historia, plagada de extrañas situaciones y giros sorprendentes. En las primeras horas de juego más de uno puede preguntarse "¿y para qué demonios quiero convertirme en un poderoso súper-mucho-macho-man Maestro de Dragones, si no hay ningún malo malísimo en la historia contra el que enfrentarme? ¿Acaso si lo consigo ligaré más o tendré un mejor sueldo? ¿O es que los programadores se han olvidado simplemente de este pequeño detalle?". Tranquilos. La historia y la misma evolución vital de nuestro héroe será la que propicie la aparición de una siniestra fuerza contra la que enfrentarnos y ante la cual poner a prueba los poderes que hayamos adquirido.

Una recomendación: no os fiéis absolutamente de ningún personaje. Nadie es lo que parece y la traición está a la orden del día. A la que te descuidas, o bien tienes que ir a la otra punta del mundo a arreglar la nave que un "amigo" ha destrozado con todo su cariño, o bien resulta que alguien se ha hartado de ser el segundón de turno y de repente se convierte en el epicentro de la historia, al más puro estilo senador Palpatine (más tarde Emperador) en *Star Wars*.

ROL A LA VIEJA USANZA

Lunar Silver Star Story mantiene la jugabilidad propia de los RPG tradicionales. El combate, como en la mayoría de títulos del género, es por turnos y permite opciones como la colocación de nuestros personajes en la línea de batalla (aspecto fundamental sobre todo cuando algunos de nuestros héroes obtiene más de un ataque) o la posibilidad de dejar que sea la inteligencia artificial la que se encargue de resolver las luchas.

Un aspecto curioso y que agradecerán muchos jugadores es el hecho de que los encuentros con monstruos se pueden evitar. A diferencia de lo que ocurre en *Final Fantasy VII*, aquí podréis caminar tranquilamente por los calabozos sin temor a que una y otra vez tengáis que enfrentaros a bichos surgidos de la nada. Salvo en el mapa de campaña –donde no hay monstruos a los que derrotar–, siempre podréis observar a los enemigos moviéndose por la pantalla y, por poco habilidosos que seáis, seréis capaces de esquivarlos. Ahora bien, tampoco conviene estar constantemente haciendo quiebros de cintura ante los bichos, ya que para enfrentarse con determinados jefes finales hará falta tener un nivel de experiencia elevado.

LUNAR, UN RPG REALMENTE *COMPLETE*

A pesar del aspecto de reliquia de 16 bits que inevitablemente tiene este *remake*, Working Designs se ha encargado de incluir ciertos extras que hacen de *Lunar* un título mucho más atractivo. El más interesante de todos (y el que provoca que el juego ocupe dos CD) es la inclusión de secuencias de dibujos animados (¡más de 50 minutos en total!) que podremos disfrutar en determinados momentos del juego. Aunque no sean a pantalla completa, la mayoría tienen una calidad realmente buena que se puede llegar a calificar de soberbia en determinadas escenas, como la canción de Luna en el viaje a Meribia (que combina dibujos con gráficos generados por ordenador), el asalto y la fuga de la fortaleza de Magic Emperor o el reencuentro final de todos los compañeros.

Si bien la parte gráfica de *Lunar* sigue teniendo el mismo aspecto arcaico que su predecesor, el sonido ha sido especialmente cuidado y juega un papel primordial en la ambientación. Además de unos cuantos momentos de diálogo hablado, se han elaborado nuevas melodías que acompañan de forma espléndida a la acción. Mención aparte merecen las secciones cantadas –como la intro o la escena de Luna en el barco–, que aunque son bastante espectaculares, a algunos les pueden resultar lacrimógeno-horteras en exceso (a nuestro redactor Holybear le parecieron magistrales, pero ¿qué se puede decir de alguien que tiene en *La casa de la pradera* y *Titanic* sus principales referentes culturales?).



– ¡Vaya par!
– ¡Pero si son tres!
– Pues es verdad: ¡hay cuatro más!

En definitiva, *Lunar* nos ofrece un RPG clásico remozado y trufado de magníficos extras (un mini-juego oculto, 13 ilustraciones de las chicas de *Lunar*, secuencias de vídeo, tomas falsas...), con una magnífica historia, diálogos brillantes –y, en ocasiones, bastante picantes– y muchas horas de juego (hemos tardado unas 27 en pasárnoslo). Todo ello, por supuesto, en perfecto inglés. A pesar de la barrera idiomática y pasando por alto el aspecto de la cutrez *made in* 16 bits, *Lunar Silver Star Story Complete* es un título al que todo fanático de los RPG debería jugar.

EL EXTERIOR TAMBIÉN CUENTA

Al igual que ocurrió con otros *remakes* como *Final Fantasy Collection*, los señores de Working Designs han aprovechado esta nueva versión de *Lunar* para lanzar el juego en una edición de auténtico lujo. Además de los dos CD del juego primorosamente ilustrados, dentro de la impresionante caja desplegable encontramos un CD con la banda sonora, un CD con el 'Así se hizo', un bucólico —a la par que inútil— mantelito (¿o es un pañuelo?) con el mapa del mundo de *Lunar* y el increíble manual de instrucciones, plagado de ilustraciones y encuadernado en tapa dura. Ahora bien, todo este pijerío no es gratuito: esta edición de *Lunar* cuesta unos 20 dólares más que cualquier otro juego de PlayStation. Espectacular hasta en el precio.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

EL ROL DE LAS GALAXIAS


Si John-John Kennedy hubiera tenido una como ésta...


Tras el hundimiento del Titanic, al capitán le bastó con teñirse la barba para que lo enrolaran en este juego.


Esto es claramente una sala de eStar... Ocean.


Tan pequeño y ya se encuentra sobre el puente a su jubilación.

Desarrollador:	Tri-Ace
Editor:	Enix
Distribuidor:	Sony
Lanzamiento:	Vete tú a saber

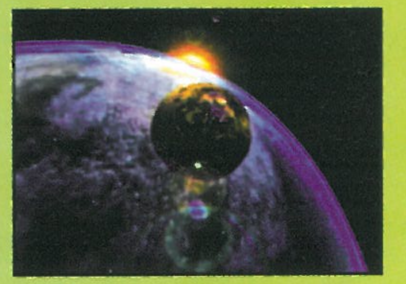
Entre los juegos de rol de los que disfruta ya el afortunado mercado americano destaca *Star Ocean: The Second Story*, una perla de Enix (unos auténticos desarrolladores de culto entre los fans de los RPG) que pide a gritos una conversión al formato PAL. Esta secuela de un viejo título de Super Nintendo ofrece 40 horas de juego, batallas en tiempo real y ¡más de 80 finales diferentes! Y es que si hay algo que hace especial a este *Star Ocean* es la ingente cantidad de pequeñas variaciones en la historia que convierten cada partida en algo único.

La épica historia de *Star Ocean* nos cuenta cómo el joven Claude C. Kenny, de origen terrestre, acompaña a su padre en una misión al planeta Milocinia. Durante la expedición, Claude es teletransportado por accidente al planeta Expel, lo que sume a su progenitor en la más profunda desesperación (¡su hijo se va de parranda cósmica y ni siquiera le dice si irá o no a cenar a casa!). Lejos de desanimarse, lo que hace el hijo en Expel es salvar a una moza local llamada Rena del ataque de un monstruo; tras las presentaciones de rigor, la chica explica a Claude que en el planeta han sucedido una serie de extraños sucesos desde que éste "recibió" la colisión de un meteorito. Eso a nuestro héroe ni le va ni le viene, pero ya que no tiene ni idea de cómo demonios volver a casa, decide ponerse a investigar.









Por el camino encontrará a aliados que se unirán al equipo, así como multitud de entuertos para desfacer que le mantendrán entretenido.

PEQUEÑOS PERO CABEZONES

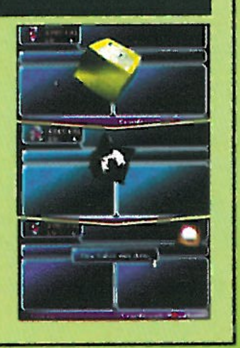
En el terreno técnico no se puede decir que *Star Ocean* sea demasiado innovador, pero sus gráficos son bellos y muy agradables a la vista. Todos los escenarios son renderizados, mientras que los personajes son *sprites* cabezones al estilo de la vieja escuela de 16 bits. Aunque los muñecos son un tanto liliputienses, están dotados de una gran expresividad gracias a recursos propios del cómic, como las gotas de sudor que aparecen sobre sus cabezas cuando se ponen nerviosos o los "bocadillos" de texto con puntos suspensivos que indican que el personaje no sabe qué decir.

Pero para que no se diga que el juego no aprovecha el potencial de la PlayStation, tanto el mapa de juego como el entorno de las batallas están generados a base de polígonos. Eso sí: el motor tridimensional es más flojo que un discurso de Harpo Marx, por lo que los polígonos desaparecen con más facilidad que los pósters de nuestra revista en los kioskos (¡a ver si tenemos las manitas quietas!).

Las batallas en tiempo real, sin ser espectaculares, al menos son un soplo de aire fresco tras la multitud de clónicos de *Final Fantasy* que han pasado por la Play. Aunque nuestro equipo de batalla está formado por varios miembros, a la hora de la verdad el jugador sólo maneja a un único personaje mientras los demás actúan más o menos a su aire. Lo mejor de este sistema de juego es que la posibilidad de correr de un lado a otro persiguiendo a los enemigos o huyendo de los mismos añade un toque de acción bastante inusual en el género del rol. Lo peor es que las anárquicas acciones de nuestros compañeros resultan un tanto irritantes. No hay nada más frustrante que ver cómo un pequeño enemigo es apedreado a base de espectaculares magias que crean un torrente de efec-

CON LOS MANDOS EN LA MASA

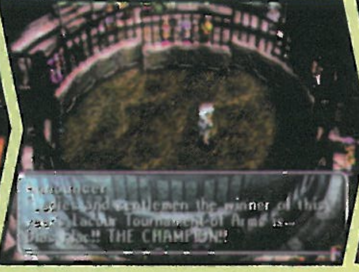
En *Star Ocean*, aparte de tener que realizar las típicas tareas de los RPG (salvar al universo y otras futesas por el estilo), también podremos dedicarnos a misiones bastante más triviales como, por ejemplo, el arte culinario. Tras comprar las materias primas (pescado, arroz, carne...) en los restaurantes y mercados correspondientes, podemos encomendar a uno de nuestros personajes que cocine para nosotros. Si hemos desarrollado las capacidades de nuestro cocinero para que pueda cumplir con tal menester obtendremos auténticos manjares que servirán, por ejemplo, para recuperar nuestra salud. En caso contrario, preparaos para obtener *delicatessens* —como el "arroz negro *carbonissé*"— sólo aptos para paladares tan refinados como el de Holybear (el único redactor del mundo capaz de tragarse unas natillas de anchoas con nata sin que sus tripas interpreten luego el réquiem de Mozart en mi bemol).



EL AMOR Y LA GUERRA

El protagonista del juego, Claude, pronto descubre que la bella Rena presta una preocupante atención a un guerrero llamado Dias Flac. Uno de los momentos más delicados de *Star Ocean* es el torneo en el que nuestro héroe y el odioso Flac miden sus fuerzas para conseguir la gloria... y los favores de Rena. Os podemos asegurar que todos los competidores que encontraréis en el campo de batalla son bastante duros de roer, así que las posibilidades de hacer el más espantoso ridículo interplanetario son bastante altas. En todo caso, siempre podréis contar con la sincera amistad de Rena y disfrutar de una sólida relación fraternal (¡buaaaaaa!).

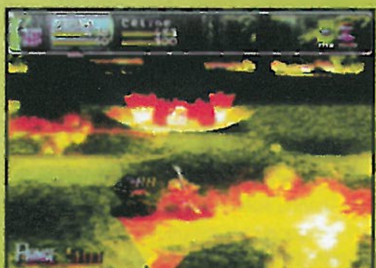


















tos de luz en la pantalla, para luego caer ante una bestia parda "gracias" a la apatía general de nuestros "sabios" compinches, que nos demuestran que los estudios primarios obligatorios deberían extenderse a todo el universo.

A nuestros pabellones auditivos, el título de Enix les da una de cal y otra de arena. En general los efectos de sonido son bastante mediocres y su única virtud es que consiguen pasar desapercibidos, algo que no consiguen los nefastos gritos de los personajes durante las batallas, que recuerdan a las estridencias distorsionadas que sufrieron en su día los usuarios de la Megadrive (quién haya jugado alguna vez al *Street Fighter II* de la vieja consola de Sega sabrá a que nos referimos: deberían haber regalado unos tapones de cera con el juego).

Por fortuna, la música es excelente y se adapta como un guante a la temática cósmica del juego. La experiencia auditiva resulta especialmente satisfactoria durante la excelente introducción, que combina gráficos renderizados con dibujos manga. Lástima que las secuencias que amenizan el resto del juego sean más bien escasas si las comparamos con las ingentes cantidades de FMV que poseen *Lunar Silver Star Story Complete* o *Final Fantasy VIII*.

MENÚ A LA CARTA

El menú de juego de *Star Ocean* es increíblemente completo y da pie a perderse durante horas y horas entre la enorme cantidad de opciones que pone a nuestra disposición. Aparte de las posibilidades más o menos típicas de este tipo de juegos –como el cambio de armamento o el inventario de objetos–, también podemos desarrollar las capacidades de nuestros personajes para realizar mejores magias, fabricar nuevos ítems e incluso cocinar. Asombroso.

Pero las posibilidades de entretenimiento al margen de la historia principal no acaban ahí. La opción 'Private Action' nos permite revisitar las ciudades del juego haciendo que cada miembro de nuestro equipo campe a sus anchas, lo que da lugar a eventos alternativos que pueden influir en el devenir de la aventura.

LA FUERZA DE LA TRADICIÓN

En definitiva, *Star Ocean: The Second Story* es un juego que combina el sabor de un RPG clásico con alguna que otra innovación y unos gráficos más o menos actuales (a diferencia de *Lunar*, por ejemplo, que parece de la época en la que había que darle a una manivela para que giraran los CD). Puede que Enix no consiga con este juego hacerle sombra al *Final Fantasy VIII* de Square, su eterna rival en la industria, pero desde luego se sitúa bastante por encima de la media de los juegos de rol que hay para PlayStation.



JADE COCOON

AQUÍ HAY MONSTRUO ENCERRADO

Desarrollador:	Genki
Editor:	Crave Entertainment
Distribuidor:	Ojalá lo haya
Lanzamiento:	A ver si es verdad


¡Chúpate esa y deJa-de tocarme los Coccoones!


Anakin Skywalker en su clase diaria de Tai-Chi.


– Pjkygbssazti.
– ¡Sácate el plátano de la boca, anda, que así no hay quien te entienda!

Jade Cocoon: Story Of Tamamayu tiene muchas papeletas para convertirse en el juego de rol revelación de la temporada. Desarrollado por Genki bajo la dirección artística de Katsuya Kondo (el responsable de *animes* como *My Neighbor Totoro* o *Kiki's Delivery Service*), este título destaca principalmente por su virtuosismo gráfico y su original desarrollo. En *Jade Cocoon* tu objetivo principal es acabar con unos monstruos llamados Onibubu, y ¿qué mejor manera de hacerlo que utilizando unos cuantos bichos amaestrados?

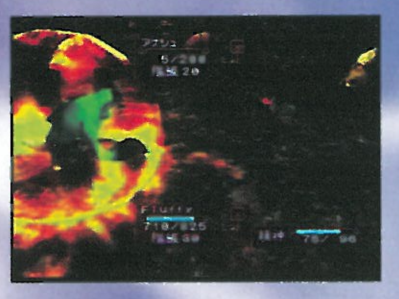
Levant, el protagonista, puede atrapar durante los combates a los bichos enemigos gracias a una ocarina mágica con el fin de domesticarlos y utilizarlos luego en su favor (nos consta que el redactor Drako fue fichado para *Planet* mediante esta técnica y de momento no nos podemos quejar de los resultados). Lo más increíble es que podemos combinar los diferentes monstruos que están sometidos a nuestro poder para crear engendros que dejan a los *pit bulls* como a meros *mimosines* de compañía.

PON A PRUEBA A TUS CAMPEONES

Aparte del modo historia, el juego dispone de una opción llamada 'Arena' en la que podemos medir las capacidades de lucha de nuestras mascotas favoritas al estilo de otros títulos como, por ejemplo, *Pokemon*. Pero lo mejor es que podemos luchar contra las creaciones de otro jugador (utilizando la tarjeta de memoria, por supuesto), lo que le añade un atractivo componente multijugador a *Jade Cocoon*.

Sin embargo, a pesar de este original planteamiento, lo que más sorprende de *Jade Cocoon* es su impresionante apartado gráfico, que está a la altura de todo un *FFVII*. Los gráficos renderizados de los escenarios son de ensueño y los personajes poligonales que lo pueblan son casi tan detallados como los de la saga *Resident Evil*. Eso por no hablar de las secuencias creadas por Katsuya Kondoh, que son dignas de la mejor película de animación japonesa. Además, a diferencia de la mayoría de los juegos de rol, *Jade Cocoon* incluye voces y garantiza de este modo una experiencia audiovisual fuera de serie.





VANDAL HEARTS 2

LA ESTRATEGIA DEL VÁNDALO

Desarrollador:	Konami
Editor:	Konami
Distribuidor:	Konami
Lanzamiento:	Veamos si en el 2000...


Para no tener sexo, ¡menudas chispas saltan entre ellos!


Desde que se fue del Barça, a Iván-dal aPeña le toca jugar en unos campos algo despoblados.


Si la revista Burda dice que el azul está de moda, no va a ser Vandal Hearts 2 quien la contradiga.

Con un desarrollo bastante parecido a juegos como *Final Fantasy Tactics* o *Tactics Ogre*, Konami lanzó hace ya algún tiempo un RPG que, a pesar de contar con una parte gráfica pobretona, gozaba de una serie de elementos que le granjearon la simpatía de muchísimos jugadores: *Vandal Hearts*. El perverso guión, la oscura ambientación y, sobre todo, la cuidada parte estratégica en los combates demostraron a un buen número de usuarios que los juegos de rol no empezaban y acababan en *Final Fantasy VII*. Manteniendo el mismo planteamiento, Konami está dando actualmente los últimos retoques a la esperada segunda parte de aquel jugoso *Vandal Hearts*.

Todo el juego girará aquí también en torno a los combates en 3D, interrumpidos de vez en cuando por secuencias que cuentan la historia y que actúan a modo de nexo de unión entre las prolíficas batallas. Aunque el juego continúa teniendo un desarrollo bastante lineal (hablar-combatir-recuperarse en la posada y vuelta a empezar), Konami ha prometido que en esta secuela será bastante más larga que la primera parte. Para que os hagáis una idea, el mapeado es cuatro veces más grande y hay muchos más enemigos que batir, con lo que *Vandal Hearts 2* adquiere un aspecto de aventura más épica con respecto a su antecesor.

Sin embargo, los cambios más contundentes se han materializado en las armas y los diferentes tipos de personajes.



Ahora podemos almacenar hechizos en diferentes armas y armaduras, cuya potencia podrá subir de nivel si son utilizadas con frecuencia. Esto permite crear poderosos artefactos dotados de habilidades diferentes (magias de ataque, defensa, curación) y que, además, son susceptibles de ser transferidos al resto de compañeros de tu grupo.

En cuanto a la variedad de protagonistas disponibles, los desarrolladores han dejado de lado aquello de las "clases" de personaje y ahora es tarea del propio jugador el proceso de personalización de cada héroe. Dado que todos los miembros del grupo pueden usar cualquier arma o armadura, deberás definir sobre la marcha el perfil de cada personaje con el fin de obtener los diferentes tipos de colegas: guerreros, magos, sanadores, etc.

Aplicando un sistema mucho más flexible que en el caso de su antecesor, Konami espera mejorar con *VH 2* esa "otra manera" de entender los juegos de rol que supuso *Vandal Hearts*, y que no dudamos que volverá a enganchar a los fervientes seguidores de los RPG.

GAMES UNIVERSAL

ALICANTE
C/Avda. la Libertad 86
ELCHE
TEL. 966 67 37 99
C/ Hernán Cortés, 15
TEL. 96 698 07 26
ELDA
Próxima apertura
SAN JUAN (PUEBLO)

CUENCA
C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL: 969 21 40 69

CIUDAD REAL
C/Pedrera baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO
c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 962305709 DPTO. FRANQUICIAS

DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES
96 230 52 45

ENVIOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

MÁLAGA
C/ de la Cruz 19 bis
TEL: 952 52 66 77
NERJA

CASTELLÓN
C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

GRANADA
Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

ALBACETE
C/Collaut Valera, 6b
HELLIN

VALENCIA
C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 37 92
C/José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

MADRID
C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ

ALBACETE
c/Juan Sebastián el Cano 10b
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56

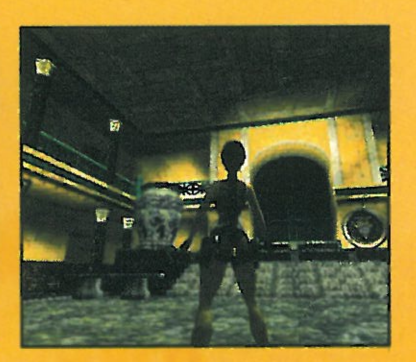
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

DE NIÑA A MUJER



Desarrollador: **Core Design**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Noviembre**





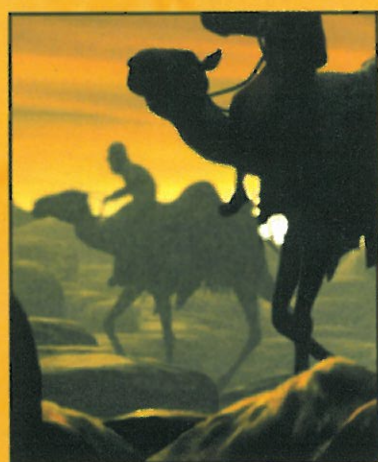
Ahora que ya conocemos la tierna infancia de Darth Vader, Core Design nos promete presentarnos en la próxima entrega de la saga *Tomb Raider* a una adolescente Lara Croft. Más joven, más ingenua, más inexperta, menos tetuda... ¡¿qué?! ¡¿cómo?! ¡¿menos tetuda?! ¡No puede ser! Bueno, pues a lo mejor no, tan sólo queríamos calentar un poco el ambiente... En realidad, ni Core ni Eidos han hablado todavía oficialmente de los atributos de Miss Croft, pero nosotros no lo hemos podido evitar; somos así de vulgares (¡no os lo toméis mal, chicas, no es una cuestión de machismo!).

Empecemos por lo que sí es oficial: el título de la cuarta entrega de la saga es finalmente *Tomb Raider IV: The Last Revelation* (y no *The Dark Revelation*, como se había rumoreado por ahí), y estará disponible para PlayStation –así como para PC– en noviembre de este mismo año. También está clara cuál va a ser la ambientación, ya que esta vez los desarrolladores van a pasar de llevar a la pobre Lara de una lado a otro cual peregrina camino de Santiago y se van a limitar a una sola localización: Egipto.

QUERIDO DIARIO

De repente, los creadores han caído en la cuenta de que la saga no se llama *Lara Croft's Adventures* y se han dicho "¡Andá, si en el título salían tumbas!". ¿Y dónde están las más míticas e intrincadas? Pues en Egipto, así que hasta allí han decidido llevar a la *madonna* de la Play, a merodear tumbas. La patria de Cleopatra será, pues, el único escenario en el que se desarrollarán las peripecias de nuestra arqueóloga preferida en su próxima aparición.

Los recuerdos de su pubertad se alternarán con la plena madurez de la que hemos disfrutado en las tres primeras partes. Core no nos va a privar de todo el esplendor de Lara Croft, pero quiere que sepamos quién es, de dónde viene y por qué se queda siempre con las piernas abiertas. A tal efecto han incluido los programadores un elemento clave en *The Last Revelation* (*TLR*): el diario de Lara. Según Eidos, en él podremos consultar las notas personales que ella ha ido tomando a lo largo de las tres aventuras anteriores, así como un mapa de la zona que debemos explorar.



Aparte de albergar este nuevo objeto, el inventario no será ya una colección de ítems dispuestos en círculo sino que Lara cargará físicamente con todos sus enseres y podrá hacer uso de ellos en cualquier momento, así como combinarlos como le plazca. Se acabó eso de



DEJAD QUE LOS NOVATOS SE ACERQUEN A MÍ

Expertos y novatos serán bienvenidos a la nueva aventura de la Croft, ya que sus creadores se han propuesto seducir a los veteranos y atraer a los profanos. *The Last Revelation* será un juego más fácil que no renunciará, sin embargo, a resultar un verdadero desafío para los numerosos experimentados que han conseguido superar las entregas precedentes. Vienen a por todos y a por todas: "Esto es —según Adrian Smith, director de operaciones de Core Design— el *Tomb Raider* definitivo. Es una combinación del *I*, el *II* y el *III*, con elementos que contarán la historia y permitirán comprender por qué Lara es hoy quien es sin necesidad de haber jugado las otras aventuras".

La hospitalidad con los novatos se manifestará también en el diario de Lara, donde éstos podrán hallar las pistas necesarias para resolver los puzzles en los que se queden atascados. Sin embargo, los que no lo necesiten serán recompensados.

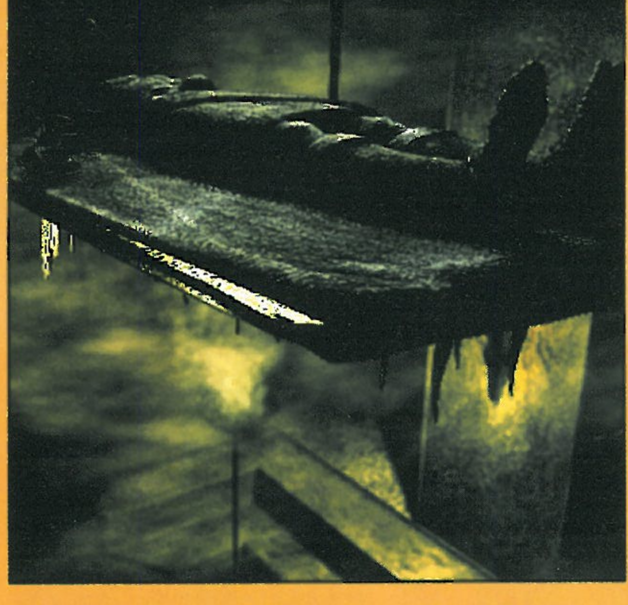


¡REVÉLANOSLO TODO, LARA!

Por mucho que a algunos les moleste, es inevitable que la Croft haga volar las mentes de más de uno...y de dos millones de usuarios de la gris. Y precisamente porque ahí reside una de las claves del éxito de la saga, los autores de la nueva entrega le han dedicado una atención muy especial a ese cuerpo que tanto nos ha hecho fantasear. *The Last Revelation* ha empleado una tecnología específica destinada a perfeccionar las curvas y la piel de Lara Croft, por lo que sus autores aseguran que en esta cuarta entrega su *fuselaje* será más sedoso y realisto. Para ello no han escatimado en polígonos y le han dedicado a la carcasa de la Croft todos los pixels que un pedazo de cuerpo como el suyo se merece.

Y, cómo no, los rumores más lanzados de los que circulan por la Red insinúan la posibilidad de que tanto la piel como las curvas luzcan en *The Last Revelation* en todo su esplendor. Esto es, en su plena desnudez.





¡Menudo desperdicio de litera! Con esos "pieses" bien podría quedarse roque sin coger la horizontal...

"ahora este, ahora el otro y ahora me jorobo porque aquel ya no lo tengo". En *TLR* dispondremos de todos los objetos que vayamos recogiendo y, además, el hecho de no tener uno en concreto no significará que no podamos cumplir nuestro objetivo. Quizá nos cueste más que si tuviéramos el ítem adecuado, pero al menos no será imposible. La cuestión es que aprendamos a utilizar y combinar cada objeto, ya que, de este modo, también conseguiremos otros bártulos que nos servirán para solucionar alguna otra situación.

PROHIBIDO DIMITIR

Y es que una de las principales preocupaciones de Core a la hora de programar *Tomb Raider IV* ha sido evitar la frustración. Las quejas de un montón de usuarios que en *Tomb Raider III* se tenían que preguntar una y otra vez "¿y ahora adónde carajo debo ir?" no han caído en saco roto. Los artífices del juego nos han escuchado y prometen haber hecho todo lo posible para que la tentación de tirar la toalla no planee en ningún momento a nuestro alrededor. Según uno de los responsables de Core Design, Adrian Smith, "nos dimos cuenta de que *Tomb Raider* tiene que ser más una cuestión de toparse con puzzles y tener que resolverlos con el fin de avanzar a la siguiente habitación".

Una progresión que, además, no nos someterá esta vez a los molestos tiempos de carga que tanto nos desesperaron en el resto de la saga. Aparte de que Egipto será la única localización, los distintos ambientes (unos cinco en total) serán como un gran escenario que se irá cargando a medida que avanzamos, al estilo *Soul Reaver* o



Metal Gear Solid. Así pues, no habrá ninga ruptura en el transcurso del juego y todo evolucionará de una forma continua.

Otro de los elementos que se ha eliminado por completo son los bloques que desde el primer *Tomb Raider* nos hemos dedicado a empujar y acarrear, así como las ya clásicas palancas para abrir y cerrar puertas. Ahora los decorados ya no serán formas geométricas porque los diseñadores se lo han currado un poco más en esta ocasión y han creado superficies más sofisticadas en las que todo parecerá más natural. En resumen, se trata de conseguir que los entornos resulten más sugerentes y –recurriendo a una palabreja de esas tan detestables como útiles– más "atmosféricos".

En ellos la clave ya no es encontrar llaves o diamantes sino resolver puzzles más al estilo *Resident Evil*, en los que más que buscar y rebuscar hay que pensar (¡horror!). Pero que no cunda el pánico: en el diario de Lara hay una sección dedicada especialmente a las pistas y consejos cuya única misión es ayudarnos –de forma sutil, según Core Design– a salir de los aprietos que más se nos resistan.



A esta posible complicación se añadirá otra en los cuerpos de los enemigos: la inteligencia artificial. Según Adrian Smith, "no es que vaya a haber toneladas de enemigos, pero los que se crucen en tu camino serán capaces de hacer exactamente lo mismo que tú". Y, para acabarlo de rematar, te los encontrarás en zonas más claustrofóbicas en las que, para colmo, no podrás echar mano de tu estimado Gusiluz. Suerte que al menos contarás con la inestimable ayuda de un nuevo sistema de apuntar que mantendrá a los objetivos en el punto de mira sin que tengas que preocuparte demasiado por tu precisión.

MUÉVETE, NENA

Y, por último, las novedades en nuestro más poligonal *objeto* de deseo. Aparte de las mejoras que afectan a su aspecto exterior (véase el recuadro *Revélanoslo todo, Lara*), los programadores le han regalado a Lara por su cuarto cumpleaños en el mundo de la Play una cuerda para que la moza practique las artes de Tarzán. Podrá aferrar-se a ella, subir, bajar y balancearse cual macaco de *Ape Escape*.

Tras el bache de *Tomb Raider III*, Lara Croft vuelve a casa por Navidad dispuesta a arrasar una vez más.

Vale que estamos en tiempos de mestizaje, Lara, pero tampoco nos pasemos... Un churumbel con este tipo multicolor podría no ser bien aceptado por tu aristocrática familia.



Ese agujero negro nos recuerda a nuestra Redacción; en realidad nada se pierde, pero todo suele estar "traspapelado"...



"¡Qué guay, unos banquitos! Lástima que me he dejado en casa el Cosmopolitan..."



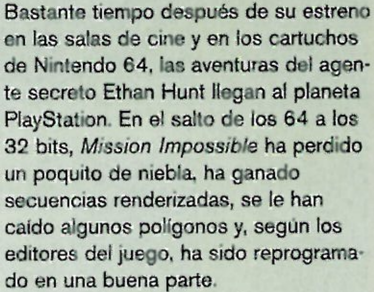
Se abre el telón y se ve a Lara entre camellos; ¿cómo se llama la película? Laraence de Arabia.



MISSION: IMPOSSIBLE

ESPÍAS EN LA NIEBLA

Desarrollador:	**X-Ample**
Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Lanzamiento:	**Octubre**



Menudos lametones da el Cruise este: ¡me ha corrido todo el rimel!



Un poco abrigado para estar en un night club, ¿no?



"Con la guerra que me ha dado, no pienso dártela así como así...".

Sólo un protagonista tan tonto como Hunt Hunt Binks puede verse en tal situación.



Bastante tiempo después de su estreno en las salas de cine y en los cartuchos de Nintendo 64, las aventuras del agente secreto Ethan Hunt llegan al planeta PlayStation. En el salto de los 64 a los 32 bits, *Mission Impossible* ha perdido un poquito de niebla, ha ganado secuencias renderizadas, se le han caído algunos polígonos y, según los editores del juego, ha sido reprogramado en una buena parte.

En la versión beta que hemos examinado resulta evidente que la mecánica del juego no ha cambiado ni un ápice con respecto a la versión nintendera, ya que las misiones y los objetivos son exactamente los mismos. Así, *Mission Impossible* continúa siendo un compendio de fases shoot'em-up, niveles de aventura gráfica tradicional, operaciones de infiltración en las que prima la discreción y muchas misiones especiales como la de usar un rifle de francotirador para proteger al *prota* del acoso de innumerables agentes enemigos que tratan de asesinarle en una estación de tren, o la famosa secuencia en la que tienes que descolgarte a través de un conducto de ventilación para manipular un ordenador de la CIA.

Los gráficos en que se plasman todas estas misiones son completamente poligonales y el diseño de los escenarios es muy variado; se agradecería que las texturas estuviesen algo más

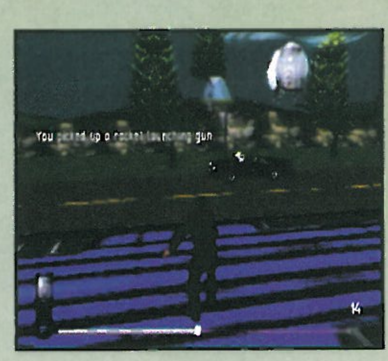


elaboradas, aunque al menos no son tan borrosas como en la versión para N64. Los personajes están modelados correctamente y, sin llegar a ser espectaculares, las animaciones que les dan vida son destacables; algunas están muy bien pensadas (como la forma en que se desploman sobre el suelo los personajes que son abatidos) y otras tienen una ejecución curiosa: en la fiesta de la embajada, sin ir más lejos, los invitados beben de sus copas por el ojo derecho (algo que Truji ha estado intentando una y otra vez con un único resultado: el cachondeo general de toda la Redacción ante un director frustrado y empapado). Algunas de las secuencias no interactivas están generadas por el motor gráfico del juego y, aunque los modelos 3D que aparecen en ellas recuerdan un poco a las de *Driver*, tienen unos movimientos mucho más convincentes.

¡QUE ALGUIEN QUITE ESA MÚSICAAAA!

A diferencia de *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter*, *Mission Impossible* permite que el jugador camine despacio, apriete el paso o eche a correr moviendo el *stick* analógico en mayor o menor medida. De momento el sistema de control adolece de cierta imprecisión, pero esta contrariedad suele observarse a menudo durante la fase beta de muchos títulos. Confiamos, pues, en poder desmentir este defecto cuando el juego entre *en órbita* y sea el momento de emitir un veredicto.







Esperamos también que en la edición final de *Mission Impossible* se limen algunas otras aristas que hemos detectado en esta versión preliminar, como el funcionamiento caprichoso de algún encadenamiento de puzzles en las partes de aventura gráfica o el *clipping* poligonal que, sin llegar a los extremos de *Tenchu*, aparece con cierta frecuencia.

La dificultad del juego es otro de esos pequeños obstáculos que no estaría mal que se ajustara, ya que su progresión a lo largo de las misiones resulta claramente incoherente en la versión beta que ha llegado a nuestra Redacción; tan pronto pasas tres niveles sin despeinarte como topas de repente con una operación que –ya sea porque requiere una habilidad inhumana o porque no da ninguna pista de dónde se encuentra la clave– te obliga a repetir una y otra vez el escenario.

Por último, también hay que decir que los primeros escenarios y objetivos no son suficientemente representativos de todo lo bueno (ni tampoco de lo "menos bueno") que espera al jugador en las misiones posteriores. Pero eso lo veremos en el próximo número de *PlanetStation*, en el que analizaremos en profundidad la versión definitiva de *Mission Impossible* tras sometemos unas horas más a la insistente musiquilla que ameniza las aventuras de Ethan Hunt.

RAINBOW SIX

¡AL ASALTO!

Desarrollador:	**Rebellion**
Editor:	**Take 2**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Finales de septiembre**

Los agentes secretos están de moda. Desde que el tío Snake consiguió salvar el mundo en *Metal Gear Solid* con un paquete de cigarrillos y unos prismáticos, han comenzado a surgir títulos *–Syphon Filter, Mission Impossible–* que tienen como protagonistas a estos clónicos de James Bond. Pues bien: si jugar con un Gabriel Logan cualquiera o con el hermano de Liquid Snake ya resultaba una grata experiencia, imaginaos lo que puede ser controlar un grupo entero de operaciones especiales secretas. Esto es precisamente lo que ofrecía *Rainbow Six* en su versión para PC: tener bajo nuestras órdenes al equipo Rainbow, nombre en clave de una pandilla de sujetos dedicados a realizar trabajos "sucios" internacionales que los gobiernos no se atreven a llevar a cabo (algo así como el juez Garzón con Pinochet, pero a lo bruto).

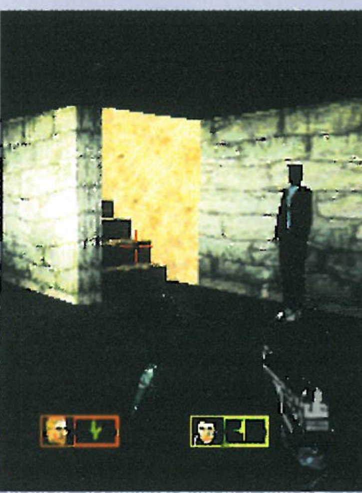






Un buen paparazzi pillaría a Inma del Moral en top less, y no a esos tres "pringaos".

En lugar de tiro al blanco, en Rainbow Six haremos tiro al indio.

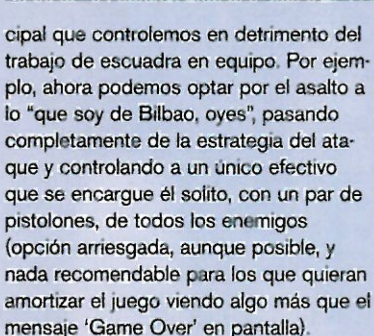




PIENSO, LUEGO ATACO

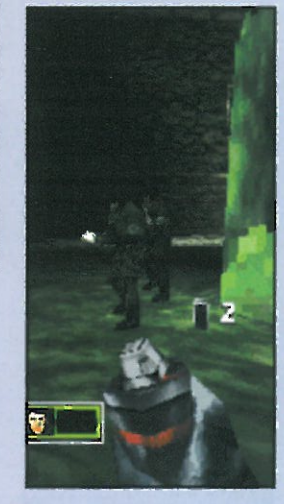
Al igual que en la versión para ordenador, el desarrollo de *Rainbow Six* está dividido en dos partes principales: planear la misión y ejecutarla. Al principio se nos plantea la situación y los objetivos del trabajito en cuestión, así como información sobre determinados personajes claves. Tras elegir qué agentes usaremos en la misión, con qué equipo irán y qué clase de equipamiento tendrán, llega el momento de planificar el asalto. Ante nosotros tendremos un mapa del área o edificio con información vital para nuestro cometido (dónde están los terroristas, personas que hay que salvar, situación de los lavabos en caso de apretón, etc.). La correcta preparación de esta parte es fundamental para el éxito de nuestro asalto, y podemos pasarnos fácilmente una hora o más hasta que nuestra estrategia esté diseñada justo a nuestro gusto.

Después de asegurarte de que tienes la planificación de la misión completamente controlada, llega la parte de acción. Con una perspectiva en primera persona muy similar a juegos como *Doom* o *Quake* deberemos cumplir, arma en ristre, los objetivos que tengan asignados nuestros hombres. En la versión para PlayStation de *Rainbow Six*, el equipo de desarrollo Rebellion ha hecho un mayor hincapié en esta parte del juego, dando un mayor protagonismo al personaje principal que controlemos en detrimento del trabajo de escuadra en equipo. Por ejemplo, ahora podemos optar por el asalto a lo "que soy de Bilbao, oyes", pasando completamente de la estrategia del ataque y controlando a un único efectivo que se encargue él solito, con un par de pistolones, de todos los enemigos (opción arriesgada, aunque posible, y nada recomendable para los que quieran amortizar el juego viendo algo más que el mensaje 'Game Over' en pantalla).





La Redacción de Planet *cuando Tucán empieza a pedir artículos.*



En el juego podemos utilizar armas tan peligrosas como esta lata de Coca-Cola belga.

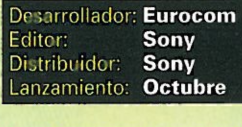
QUIETO AHÍ

La versión para nuestra gris contará asimismo con otras innovaciones respecto al original. La más destacable de todas es la capacidad que tienen nuestros hombres de apuntar directamente a los enemigos, cosa muy de agradecer teniendo en cuenta que el mando de la Play no responde de una manera tan eficaz como lo haría el ratón del PC. Cuando un enemigo esté lo suficientemente cerca, la mirilla apuntará directamente hacia él para que resulte mucho más fácil que nuestra arma le coloque un segundo ombligo junto al suyo original. Además, los señores de Rebellion han asegurado que los usuarios de PlayStation podremos jugar con dos misiones inéditas (exclusivas para la gris) que completarán un total de catorce encarguitos.

Agentes secretos, ataques terroristas, planificación estratégica y mucha acción; *Rainbow Six* cuenta con suficientes elementos como para alcanzar el éxito que tuvo en su versión para ordenador, que gustó tanto a los que planifican hasta con qué pie se han de levantar como a los amantes de disparar primero, disparar después, y no preguntar hasta que el tipo deje de gritar.

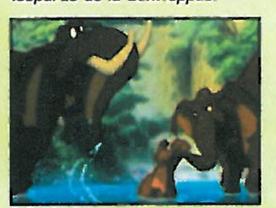
TARZAN

ANDÁNDOSE POR LAS RAMAS





Parece que la señora Elefanta le ha puesto los cuernos con el leopardo de la Schweppes.



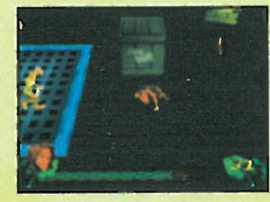
Suerte que es agua, porque si no pillarían una trompa...



Tucán hablando sola, como siempre...



"Pues mis colegas están 'tarzando' bastante en llegar..."



¿A qué huele el asfalto? No lo sabemos, pero Tarzán parece muy interesado en averiguarlo.



Le habrán pagado mucho por salir en el anuncio de las nuevas lavadoras TarZanussi, pero su taparrabos está tan sucio como siempre.

Tres fenómenos inconfundibles nos indican que nos acercamos peligrosamente a la Navidad: el pobre hombre disfrazado de Santa Claus que se hiela frente a un centro comercial, el nuevo juego de Lara Croft y la película Disney de turno. A falta de que haga suficiente frío como para que Papá Noel se pueda helar, los otros dos ingredientes han hecho ya acto de presencia y así lo hacemos constar en esta sección (véase preview de *Tomb Raider IV* en esta misma sección). En cuanto al personaje de la factoría del tío Walt agraciado con su adaptación a la pantalla grande, este año le ha tocado a Tarzán, que no se ha conformado con el cine y ha exigido en su contrato una réplica *videojueguil* a sus hazañas.

Tarzan, a secas, es el resultado del acuerdo y se trata de un plataformas de sencilla mecánica con un estilo que recuerda mucho a otras adaptaciones de Disney para las consolas de 16 bits, como por ejemplo *El Rey León*. Esto significa que, aunque tanto los entornos como los personajes sean poligonales, no podéis esperar que el juego os permita explorar libremente los escenarios. Al igual que ocurría en *Pandemonium*, el jugador sólo puede recorrer este *Tarzan* siguiendo un camino lineal que le condena a la vieja disyuntiva de "avanzar o morir".

Pero de este planteamiento no podemos deducir, ni mucho menos, que el juego sea fácil. Para un jugador experimentado, *Tarzan* es todo un reto, mientras que para el público infantil este título puede convertirse en poco menos que una misión imposible.

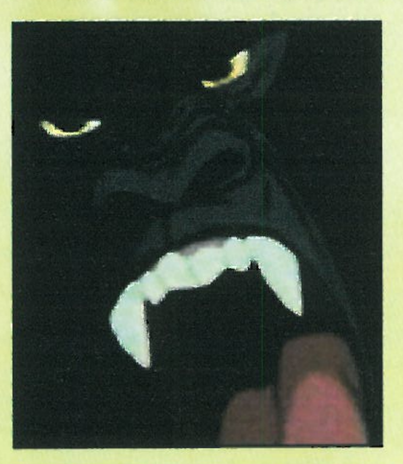




El gran aliciente para los Disney-maníacos serán sin duda alguna las numerosas y jugosas escenas de la película que se han incluido a modo de secuencias de vídeo. Además, existe una opción para verlas todas cuando nos venga en gana, aunque antes deberemos activar cada una de las *peliculillas* recogiendo todas las letras que forman la palabra 'Tarzan' en diferentes fases del juego.

Otro presunto aliciente es que las imágenes vienen "convenientemente amenizadas" por la música de un Phil Collins más empalagoso que nunca (un empacho musical de tal calibre sólo podría ser superado por un dúo compuesto por el susodicho y Camilo Sesto). Claro que, a diferencia de lo que sucede en la versión cinematográfica, en el juego podemos darnos el gustazo de saltarnos las almibaradas melodías pulsando el botón y demostrar de este modo que, por una vez, el videojuego es claramente superior al séptimo arte.









YO TARZÁN, TÚ JANE

De momento, lo que más nos ha gustado de este *Tarzan* son algunas fases que se salen del esquema habitual del género, como es el caso de la estampida de elefantes en la que el joven protagonista tiene que correr de dentro a fuera de la pantalla (emulando el sistema de *Crash Bandicoot*). También tiene bastante gracia la prueba en la que Tarzán rescata a Jane del acoso de una jauría de mandriles (no sabemos por qué la persiguen, pero nos da la impresión de que estos macacos tienen ideas propias...). En ella, el hombre-mico acaba deslizándose sobre las ramas de los árboles cual surfero californiano de pacotilla. Desde luego la escena es más increíble que ver a Jesús Gil leyendo poesía, pero no se puede negar que el efecto visual que produce es espectacular.



FIGHTER MAKER

EL LUCHADOR NO NACE, SE HACE

Desarrollador: Ascii
Editor: Ascii Entertainment
Distribuidor: ¿Lo habrá?
Lanzamiento: ¿En versión PAL?

Los aficionados a los juegos de lucha nos hemos planteado más de una vez qué pasaría si tal personaje de tal juego hubiera tenido un movimiento mejorado, o un golpe más vistoso. Por ejemplo: ¿Y si Blanka de *Street Fighter* tuviera un par de llaves de luchador de *wrestling*? O: ¿Por qué King de *Tekken* no cuenta con un combo de patadas al estilo capoeira, como Eddy en *Tekken 3*? Todos estas opciones, hasta ahora sólo en manos de los desarrolladores, parecen haberse puesto a nuestro alcance gracias a la llegada de uno de los títulos más extraños que existen en el catálogo PlayStation: *Fighter Maker*.

A TORTAS CON EL EDITOR

Fighter Maker es básicamente una herramienta para desarrollar tus propios luchadores. Una vez que se ha elegido a uno de los 20 modelos de luchadores que nos ofrece el juego, la cosa consiste en "rellenarlo": puedes bautizarlo, asignarle una edad y decidir sus hobbys, su ocupación e incluso su grupo sanguíneo (uno de los datos más inútiles y a la vez más extendidas en el género de los beat'em-ups). Una vez definido el perfil de tu luchador, llega el momento de enfrentarse a la ardua tarea de editar sus golpes y lanzamientos particulares.

El editor utiliza un sistema que, aunque permite controlar casi todas las variables posibles, resulta bastante complejo y poco intuitivo. Debes definir las distintas posiciones de un golpe determinado antes de empezar a editar la secuencia de movimiento mediante *frames* de animación. Por ejemplo, para ejecutar un puñetazo, tienes que situar el brazo del luchador un poco retrasado respecto al cuerpo e ir diseñando la secuencia hasta el momento en que tenga todo el brazo extendido. Los frames intermedios que nos hayamos dejado entre dos posiciones son generados —con más o menos salero— automáticamente por el juego.





¿Parece difícil? Pues ten en cuenta que cuando damos un puñetazo no movemos simplemente un brazo, sino que para darle más realismo todo el cuerpo debe acompañar este movimiento (¡¿hemos de decirte a estas alturas cómo se da un puñetazo?!). Por tanto, la cosa alcanza a unos niveles de engorro y confusión bastante considerables. Además, se echa en falta una opción para editar los cuerpos de los luchadores, ya que sólo podremos jugar con la veintena de físicos ya generados en el juego.



De todas maneras, si le pones un poco de imaginación y un mucho de paciencia, *Fighter Maker* te ofrece la posibilidad de crear prácticamente cualquier movimiento que te pase por la cabeza. Además, el juego incluye un beat'em-up (no demasiado brillante, todo hay que decirlo) tanto para los quieran probar la efectividad de sus creaciones como para los que estén hartos del editor y decidan desahogar sus ansias de mamporro sin pasar por tanta complicación.

No sabemos todavía si este título llegará a nuestro país, pero, si es así, esperamos que para entonces se haya simplificado y mejorado el engorroso editor de movimientos.



Su mejor arma, la ineficacia de su desodorante Axee(la).



Cuando se ha enterado de su participación en Fighter Maker, este pobre se ha quedado a cuadros.



Con ese pelo y llamándose Raffaelo Carrà, no es extraño que le dé por las posturitas.



"¿No querías ver el eclipse de cerca?"



Beat'em-teto: tú te agachas y yo te... ¡respeto!

BAILA QUE RITMO TE SOBRA...

Fighter Maker no sólo nos permite crear golpes de artes marciales, rotundos combos mortales y demás movimientos cuyo único objetivo es causar politraumatismos incompatibles con el derecho a la vida del contrario. En función de lo creativos (o calenturientos) que seáis, con este original título podréis crear desde movimientos imposibles —como rascarse la nuca con las posaderas— hasta coreografías propias de un John Travolta en su época más casposa. Imaginad lo que puede ser ejecutar en medio de un combate nuestra particular versión de *Fiebre de Planet Noche*...



CUENTA ATRÁS

URBAN CHAOS

ESTO PROMETE

LA CIUDAD DE LA LEY Y EL DESORDEN

Desarrollador: **Mucky Foot**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Finales de septiembre**

Como si de un Jesús Gidzilla suelto se tratase, Eidos está a punto de traer el caos urbano al planeta PlayStation. En *Urban Chaos* adoptaremos el papel de la policía novata Darci (para ver este rotundo 'cuerpo de policía' con detalle, echad un vistazo a la página de staff de PlanetStation 11), cuyo cometido es restablecer el orden en una ciudad tomada al asalto por anárquicas bandas de delincuentes. Además de la protagonista femenina del juego (que, por suerte, tiene más personalidad que cierto par de pechos poligonales pegados a una chica de otro juego de Eidos), podremos controlar al imponente policía *Roper*, como su propio nombre indica, se trata de un auténtico armario ropero, lento de movimientos pero capaz de manejar armas pesadas con las pestañas si hace falta.

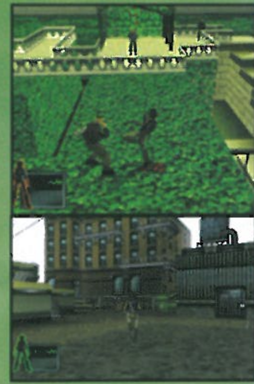
Uno de los elementos más atractivos de *Urban Chaos* es que el jugador tiene una libertad casi total para explorar y hacer el burro por la ciudad, como cualquier hincha del Manchester en Palma de Mallorca: podremos subirnos por los tejados, dar patadas a las farolas, romper ventanas y entrar por ellas en las casas... Todo ello mientras intentamos cumplir una serie de misiones –alrededor de 25– divididas en diferentes submisiones.

Para deshacernos de los indeseables criminales, además de un completo arsenal de armas deberemos valernos de las dotes mamporreras de nuestros personajes, que contarán con una serie de movimientos especiales de efectos devastadores (en concreto, el rompecuellos de Darci promete ser de lo más espectacular). Pero eso no significa que tengamos que hacerle una cara (poligonal) nueva a todo el que se cruce en nuestro camino, porque en *Urban Chaos* encontraremos cerca de 40 personajes con los que interactuar. Estos colaboradores de la ley aportarán valiosas informaciones para llevar a buen puerto nuestra misión, que en más de un caso será contrarreloj.

Combates cuerpo a cuerpo, exploración de una ciudad plagada de criminales, conducción de vehículos y un posible modo para dos jugadores son algunos de los factores que convierten a *Urban Chaos* en un proyecto de aventura de lo más interesante. Salvo que algún caos de última hora dé al traste con la fecha de lanzamiento, esperamos tenerlo pronto en nuestras manos.







El antes y el después del caos urbano "made in GIL". A ver si Darci se da un garbeo por Marbella el próximo verano.



Teniendo en cuenta lo que vale últimamente la gasolina, ¿quién está atracando a quién?

QUAKE II

ESTO PROMETE

MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES

Desarrollador: **Hammerhead**
Editor: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Octubre**

Quién iba a pensar hace un año que los usuarios de PlayStation íbamos a poder disfrutar de una versión del fantástico e insuperable –*Half Life* y *Quake III* aparte– *Quake II*. Era difícil conseguir que nuestra gris emulase la monstruosa capacidad de un PC de gama alta equipado con tarjeta aceleradora, tal como requiere el título de ID Software; sin embargo, tras un primer acercamiento al juego para Play, sólo cabe un único adjetivo: increíble.

Conseguir esta versión de *Quake II* para PlayStation no ha sido una tarea nada fácil, y de hecho Hammerhead (la compañía desarrolladora del juego) todavía está dando los últimos retoques. En las pantallas estáticas del juego podéis observar que la calidad gráfica es impresionante, pero es en movimiento donde el resultado promete ser aún más sorprendente. Aunque las texturas no son las mismas que en PC, están muy bien recreadas en nuestra consola, mientras que los efectos de luz dinámica –que en su época maravillaron a los usuarios de PC– también han sido dignamente reproducidos. Y lo más sorprendente: gracias al potente motor 3D desarrollado por Hammerhead, todo esto se mueve de un modo más que decente.

Además, *Quake II* incluye un elemento fundamental: la capacidad multijugador. Hasta cuatro jugadores podrán intercambiar munición (a la velocidad suficiente para matarse, se entiende) sin necesidad de conectar dos PlayStation. A pesar de que la pantalla se divida en cuatro porciones –en cada una de las cuales se moverá un jugador de forma independiente–, el juego no se ralentiza demasiado y es casi tan rápido y detallado como en el modo para un solo jugador (excepto en la resolución, claro está).

Por último, entre otras muchas variaciones, tanto la arquitectura de los niveles (algunos de ellos exclusivos para la versión PlayStation) como el sistema de control del juego se han modificado para adaptarlos a nuestro mando analógico. Esperamos que las características inherentes a nuestra gris (tiempos de carga, cambios en las texturas) no ensombrezcan el resultado que Hammerhead ha obtenido exprimiendo al máximo las posibilidades de la consola: *Quake II*... ¡en PlayStation!







Este ridículo modelito demuestra que Quakiera puede coger un arma y liarse a disparar.



Tú dispara, que nosotros limpiamos la sangre... y el páncreas, y los intestinos, y el píloro...



"¡Jobar, Patxi, un poco más y te quedas sin salir en la sección de Cuenta atrás*!*





I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
For PlayStation · Game Console
Wireless Control At Your Fingertips!
RemoteWizard
DexDrive
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
GAME HUNTER
Password can be changed randomly
Function Displayed on TV Screen
FULL COLORS
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
ad Cobra
FOR IBM PC COMPATIBLES
Carcasas
Inicio
Novedades I-MAN
21:56

¡GANA UN VOLANTE FANATEC SPEEDSTER!



PLANET STATION Y ARDISTEL, S.L. TE REGALAN UN VOLANTE PUNTUADO CON ●●●●● EN EL NÚMERO 8 DE *PLANETSTATION*.

PARA CONCURSAR Y GANAR UNO DE LOS 10 VOLANTES FANATEC SPEEDSTER QUE SORTEAMOS SÓLO TIENES QUE CONTESTAR A ESTA PREGUNTA EN EL CUPÓN QUE HAY AL PIE DE ESTA PÁGINA Y ENVIÁRNOSLO:

¿DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHA LA PALANCA DE CAMBIO DE MARCHAS DE FANATEC SPEEDSTER?

A> HIERRO PROCEDENTE DEL RECICLAJE DE CHATARRA
B> CAUCHO, COMO LA PALANCA DE LOS COCHES DE VERDAD
C> PLÁSTICO RECUBIERTO CON UNA MANITA DE PINTURA METALIZADA
D> ALUMINIO, IGUAL QUE LAS LATAS DE REFRESCOS

Si no estás seguro, repasa la información que *PlanetStation* ha publicado sobre este volante y manda el cupón con la respuesta y tus datos a:

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER
PlanetStation - Editorial Aurum
C/Joventut, 19
08830 BARCELONA

¿DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHA LA PALANCA DE CAMBIO DE MARCHAS DE FANATEC SPEEDSTER?

A> HIERRO PROCEDENTE DEL RECICLAJE DE CHATARRA
B> CAUCHO, COMO LA PALANCA DE LOS COCHES DE VERDAD
C> PLÁSTICO RECUBIERTO CON UNA MANITA DE PINTURA METALIZADA
D> ALUMINIO, IGUAL QUE LAS LATAS DE REFRESCOS

Nombre ____________________

Dirección ____________________

____

Teléfono ____________________

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 29 de octubre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 14 de *PlanetStation*.

En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

Tras la avalancha de planetas que inundó esta sección hace justo un mes, en este número se concentran sobre todo en las páginas de reseñas de títulos Platinum: *Tekken 3*, *Resident Evil 2*, *Medievil*... Entre los escasos lanzamientos de este mes destaca especialmente *Wip3out*, la última secuela de una saga que ha creado escuela en la Play. Más sombras que luces se ciernen sobre el esperado y ambicioso *Shadow Man*, mientras que Capcom hace acopio de algunos de sus grandes éxitos pasados para brindarnos otro de sus reputados beat'em-ups.



PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global



JUGABILIDAD

Aunque esta palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo



genial	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el ´único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c* *o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



SI PSYGNOSIS DICE QUE LOS COCHES VUELAN, CREÉTELO

WIP3OUT

RECOMENDADO

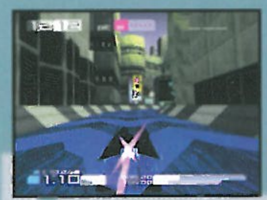


Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Psygnosis
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas


Los puentes Kio no son fáciles de enfilar.


Parece que Michelin ha cambiado de mascota.


Con este asfaltado tan perfecto, esto tiene que ser por lo menos Alemania.


Las últimas riadas han inundado las calles de Wip3out.


¡Es que van como locos, y luego pasa lo que pasa!

En su día, tanto el primer *Wipeout* como su secuela, *Wipeout 2.097*, alcanzaron unos increíbles niveles de popularidad que convirtieron a esta saga en uno de los juegos europeos más exitosos de todos los tiempos. Ahora Psygnosis intenta repetir la jugada con *Wip3out*, pero la verdad es que lo tiene bastante difícil. No es que el juego sea malo, al contrario: su calidad gráfica es excelente y resulta claramente superior a la de sus predecesores. El auténtico problema radica en que ahora el público está acostumbrado a ver auténticos alardes técnicos que exprimen al máximo la PlayStation (léase *Driver* o *Ridge Racer Type 4*, por poner dos ejemplos) y, en esta situación, los futuristas entornos de *Wipeout* no consiguen ya dejar a nadie con la boca abierta, aunque siguen resultando impresionantes.

Entre las nuevas virtudes de este *Wip3out* destaca por encima de todo el potentísimo entorno 3D que mueve el juego. No sólo por los gráficos en alta resolución sino porque todo se mueve con una suavidad encomiable y generando los escenarios de una forma mucho menos brusca que en *Wipeout 2097*. Para rematar la faena, Psygnosis se las ha arreglado para crear un fabuloso modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida que quita el hipo.

Respecto al diseño de los escenarios y de las naves, poco se puede decir, básicamente porque son muy parecidos a los de las anteriores entregas. Las únicas novedades destacables son la mejora de los efectos de luz de los motores y las estelas que dejan los vehículos voladores, así como una mayor presencia de los desniveles y precipicios en los recorridos de los circuitos. Por cierto, se ha incluido una magnífica opción para ver la repetición de las



carreras que permite apreciar el arduo trabajo de Psygnosis en los estupendos trazados de las pistas.

Tampoco se puede decir que haya muchas variaciones que afecten a la jugabilidad, ya que la mecánica de las carreras es la misma: corre, dispara y deja a los contrincantes en la cuneta. De todas maneras, hay un par de novedades en el control que gustarán especialmente a los más veteranos. Por un lado se ha incluido un botón turbo que sirve de inestimable ayuda para aceleraciones rápidas y adelantamientos vertiginosos. Dicho así parece un chollo, pero la verdad es que utilizar el turbo también significa gastar energía, y quedarse sin ella equivale a perder la partida. Vamos que, hablando en plata, el que abuse del impulso extra tendrá menos futuro en el juego que un entrenador del Atlético de Madrid.

Donde sí ha habido más cambios es en el apartado de opciones, ya que aparte de las clásicas opciones de carrera sencilla y campeonato, existen nuevos y jugosos modos de juego. El





que más nos gusta es la opción 'Eliminador', en la que lo importante no es ir primero sino destruir al resto de participantes. También son interesantes las competiciones llamadas 'Desafío', en las que se nos propone superar una serie de retos (carreras normales, lucha contra el crono y eliminación de competidores) con unos vehículos y en unos circuitos predeterminados.

RÁPIDO, PERO NO VERTIGINOSO

Otra diferencia notable que hemos detectado es que las carreras transcurren a una velocidad sensiblemente infe-

¡FULMÍNALOS!

Como siempre, las naves pueden recoger diversos ítems pasando por las plataformas de estrella situadas en los circuitos. Entre los *gadgets* a nuestra disposición hay algunos ya conocidos que nos han hecho rememorar los viejos tiempos, como es el caso del escudo, los misiles o el terremoto. Tampoco faltan algunas novedades interesantes, como la barrera eléctrica —nuestra nave proyecta hacia delante una pantalla que detiene a nuestros competidores— o el ladrón de energía, que sirve para robar la potencia de la nave contraria que tengamos más cerca.









rior a las de *Wipeout 2097*. Tampoco es que las carreras sean lentas (si jugáis en la competición 'Rapier' o en una superior os aseguramos que iréis más embalados que el coche de Jesús Gil y Pararotti cuesta abajo), pero ahora la conducción es un poco más reposada con el fin de evitar la crispación de los usuarios en las pruebas más avanzadas. Aunque esta variación ambio puede desagradar a algún fanático de la saga, nosotros creemos francamente que *Wip3out* ha ganado con el cambio.

La novedad que sí recibirá todo el mundo con los brazos abiertos es la compatibilidad del juego con el control analógico y la función vibratoria. Vale, de acuerdo, encontrar hoy día un nuevo lanzamiento que no sea compatible con Dual Shock es tan difícil como encender la televisión y no ver un anuncio de compresas, pero para los *jugones* veteranos el hecho de poder controlar la nave con el *stick* analógico supone un gran aliciente (¡por fin recuperaremos la sensibilidad de los pulgares!).

En el apartado negativo hay que señalar que la secuencia de introducción es muy sosa para los tiempos que corren, y que la banda sonora es inferior a la de los juegos anteriores. No es que la nueva música tecno de DJ Sasha, Chemical Brothers, Propellerheads u Orbital desentonen, pero no tienen la garra a la que estábamos habituados. Eso sí: *Wip3out* mantiene el tono futurista y eminentemente *pijotero* que siempre ha caracterizado a la saga gracias en gran parte a los logos y el diseño gráfico de Designers Republic, que dan un toque de clase al título.

Aunque en *Wip3out* los niveles de adrenalina han bajado en favor de una conducción más placentera, no hay duda de que la compañía Psygnosis ha logrado superarse a sí misma creando uno de los títulos de carreras más interesantes del mercado. Los numerosos fanáticos de la saga pueden comprar un ejemplar de este título con los ojos cerrados: no saldrán decepcionados.







DIVERSIÓN PARA DOS

El modo para dos jugadores a pantalla partida de *Wip3out* es posiblemente el mejor que se ha visto en un juego de carreras para PlayStation. Las únicas diferencias palpables respecto al modo para un jugador son la reducción del número de competidores (de 12 naves pasamos a 8), la desaparición de las estelas de luz de las naves y una generación un poquito más brusca de los escenarios (el famoso efecto *pop-up*). La velocidad, la suavidad y la resolución son las mismas que las del modo para un solo jugador.

Por si fuera poco, existe un modo para adecuar la partición de pantalla vertical al formato16 / 9. Esto significa que con un moderno televisor panorámico (no, el glorioso Telefunken Pal Color del 77 no sirve) cada jugador dispone de una generosísima porción cuadrada de la pantalla. Para los que no dispongan de tan sofisticados avances audiovisuales pueden gozar de las clásicas divisiones en horizontal y vertical de toda la vida.



EN FIN...

arriba
- El mejor Wipeout de la historia
- Potente motor 3D
- El botón turbo

abajo
- La secuencia de inicio
- ¿Demasiado pijotero?
- Música inferior a las precuelas

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4

global





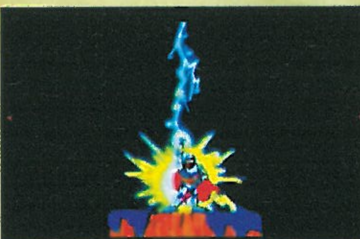
CAPCOM GENERATIONS

LOS MEJORES DE LA DÉCADA... PASADA

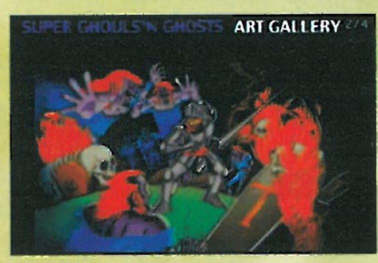
Género:	MAX-MIX
Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Cuando los polígonos sólo salían en los libros de matemáticas y las monedas de cinco duros no tenían agujero en el medio, los jugones calmaban sus ansias con una serie de títulos técnicamente muy sencillos pero con una jugabilidad y adicción a prueba de bombas. Capcom fue una de las compañías reina de los salones recreativos antes incluso de dar a luz a su celebérrimo *Street Fighter II*. Y para demostrarlo aquí está *Capcom Generations*, una recopilación de 13 títulos emblemáticos que pusieron a prueba la destreza manual de más de uno en su infancia y adolescencia. Todo un chollo, ya que hay que tener en cuenta que los cuatro CD's aquí incluidos se vendieron de forma individual en Japón.





Seguramente las nuevas generaciones no entenderán cómo alguien pueden pasarse horas y horas delante de unos monigotes hechos con cuatro píxeles y medio, pero estamos seguros que estos juegos han hecho criar más callos en las manos que todas las Laras Croftes del mundo. *Capcom Generations* está especialmente recomendado para veteranos nostálgicos, pero tampoco sería muy descabellado que los más novatos se echaran unas partidas a la auténtica joya de la recopilación y nuestra preferida: la saga *Ghost'N Goblins*. Además, la recopilación incluye galerías de ilustraciones así como jugosas remezclas de algunas bandas sonoras. La única pega que se le puede poner es la ausencia de otros títulos estandarte de Capcom como *Strider*, *Black Tiger*, o *Final Fight*.



EN FIN...

arriba
- La saga *Ghost'N Goblins*
- Adicción antológica en casa
- ¡Trece por uno!

abajo
- El CD *The First Generation*
- Parte técnica pobre
- Se echan en falta otros clásicos

PUNTUACIÓN

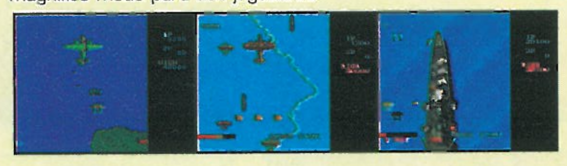
parcial

ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	4,5
duración	4,5
vidilla	5

global: ●●●●

CD 1: WINGS OF DESTINY

1942 fue uno de los shoot'em-up más famosos y adictivos de los años 80. Capcom sustituyó a las típicas naves por aviones de la segunda guerra mundial, dándole un toque "realista" muy atractivo. En el CD *Wings Of Destiny* además de esta vieja joya se incluye su segunda parte, *1943* y su variante con biplanos *1943 Kai*. Aunque estas secuelas no alcanzaron el éxito del primer título, ambas destacan por su mejoría gráfica y por su magnífico modo para dos jugadores.



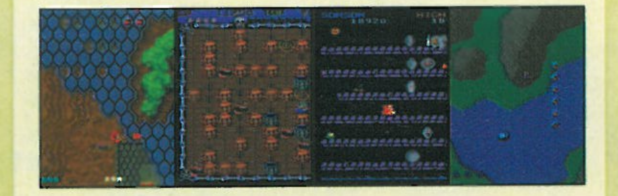
CD 2: THE CHRONICLES OF ARTHUR

El segundo CD de la recopilación incluye una de las sagas más populares de los años ochenta, compuesta por los títulos *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*. En estos se combinaban de una manera magistral las plataformas y una acción no apta para taquicárdicos, cosa de la que pueden estar orgullosos muy pocos títulos en la historia. Aparte de una ambientación tétrica muy bien desarrollada (luchábamos contra zombis y gárgolas en escenarios como cementerios o laberintos gelatinosos), contaba con el simpático detalle de que nuestro personaje no moría al primer golpe. Después del primer ataque enemigo, pasábamos a controlar el cómico sprite del caballero andante en calzoncillos. *The Chronicles of Arthur* incluye además un título que sólo los usuarios de Super Nintendo pudieron disfrutar: *Super Ghouls'N Ghosts*. Este remake de la segunda parte, aunque técnicamente no superaba a la recreativa, incluía mejoras como el doble salto o nuevas armaduras que le convierten en el título más completo de la saga. En definitiva, *The Chronicles of Arthur* es la recopilación más apetitosa de *Capcom Generations*, especialmente dirigida a todos los que acabaron con su paga semanal perdida en la ranura de estas recreativas.



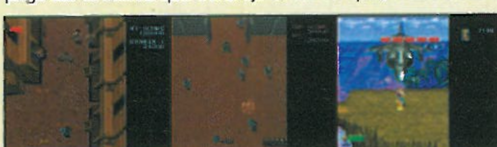
CD 3: THE FIRST GENERATION

Sin duda el peor CD de *Capcom Generations*, incluye cuatro juegos de primerísima época que si no se hubieran incluido el mundo continuaría girando y nadie los habría echado en falta. Los más 'brillantes' son los dos matamarcianos *Exed Exes* y *Vulgus*, el juego con la mejor factura técnica de los cuatro. Los otros dos, tanto *Sonson* —un colorido shoot'em-up de lo más *sosón*— como *Higemaru* —mezcla de acción y puzzles— son títulos bastante obviables.



CD 4: BLAZING GUNS

Esta compilación recoge a tres de los mejores juegos de acción de todos los tiempos, de entre los que destaca el auténtico pionero del género "dispara primero y pregunta después": *Commando*. Con tan sólo ocho niveles de sencillísima factura técnica, este título se las ingenia para mantenernos horas y horas enganchados frente a la pantalla. El segundo título del CD, Gun Smoke, viene a ser una variante de Commando ambientado en el salvaje oeste. La *coin-op* original destacaba por sus simpáticos y facilones *Final Bosses*, que eran una auténtica perita en dulce dentro de un juego de dificultad endiablada (Drako aún está pagando la deuda que contrajo el día en que, a sus doce años, intentó pasar de la segunda fase a base de *continues*). Por último, Mercs ofrece los mejores gráficos de este Capcom Generations y un frenético modo a tres jugadores (vía multitap) ideal para descargar adrenalina.



en castellano

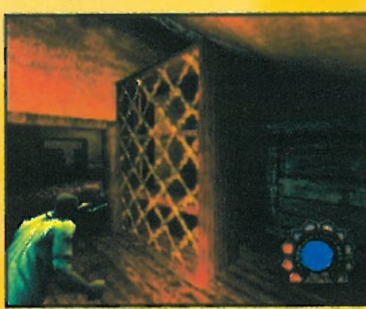
SHADOW MAN

LA SOMBRA DE LO QUE PUDO HABER SIDO

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **Acclaim**
Editor: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **7.990 pesetas**

Shadow Man, uno de los lanzamientos más ambiciosos de Acclaim, ha tardado mucho tiempo en dejar de ser la sombra de un proyecto para convertirse en una realidad jugable. Las características del producto hacían de él una gran promesa, capaz de convertirse en uno de los clásicos para PlayStation: ambientación tétrica, una cuidada e intrincada historia basada en un cómic de éxito y una realización técnica impecable. Sin embargo, tras caer en nuestros manos la tan esperada beta final del juego, debemos confesar que ni es tan grata la sorpresa como se podía esperar, ni nos ha dejado tan *asombrados* como suponíamos.







ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

La historia es sin duda uno de los elementos más cuidados de *Shadow Man*. Encarnamos a Mike LeRoi, un asesino a sueldo de Nueva Orleans al que todo le iba bien en la vida hasta que murió (un pequeño contratiempo a partir del cual resulta –al menos hasta cierto punto– normal que las cosas cambien). Es entonces cuando gracias a la intervención de Mama Nettie, una hechicera vudú, se convierte en Shadow Man, el héroe con más mala sombra de todos los tiempos. Dotado de grandes poderes y de la capacidad de andar por el mundo de los muertos y los vivos a voluntad, Shadow Man deberá detener la inminente llegada del Apocalipsis destruyendo a cinco asesinos en serie y a sus respectivas legiones de zombis.

A primera vista, las similitudes entre *Shadow Man* y juegos como *Tomb Raider* o *Duke Nukem* son más que evidentes: controlamos a un personaje que debe recorrer escenarios 3D matando enemigos y recogiendo una serie de objetos con más o menos gracia, un planteamiento pensado especialmente para que el público tenga ganas cada Navidad de jugar a la segunda parte, la tercera, la cuarta o la que toque. Ahora bien, en lugar de tener que ir buscando hasta detrás de la barra de energía el minúsculo artefacto que nos franqueará el camino para seguir avanzando (algo que los sufridos fans de Lara Croft tienen muy presente), *Shadow Man* nos sitúa al principio de un nivel para que lo exploremos a nuestras anchas. Aunque nuestro objetivo principal es liberar a 120 almas oscuras y derrotar a los asesinos, deberemos hacernos con diferentes poderes sin los cuales no podemos alcanzar las zonas de algunas pantallas. De esta manera, cuando obtengamos una determinada magia vudú, podremos volver a niveles anteriores y sortear los obstáculos que nos impedían el paso.

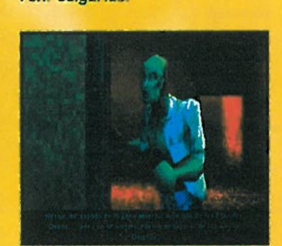
Para amenizar tanta exploración, por el camino encontraremos puzzles, plataformas y algunas secuencias generadas por la consola que proporcionarán nuevas pistas acerca del intrincado argumento. Asimismo, encontraremos algunos personajes truculentos y bien definidos que, además de aportar información vital y algo de colorido a los sombríos escenarios, cuentan con un vocabulario barriobajero digno de un ataque de ira de Fernando-Fernán Gómez.

EL LADO OSCURO

Si todo lo anterior fuera acompañado de la tan cacareada "realización técnica impecable", nos hallaríamos posiblemente ante una de las estrellas de la temporada. Pero no es así. El motor de *Shadow Man* es de lo más regularcete que hemos visto últimamente: brusco, lento y además se ralentiza cada dos por tres, lo que da la molesta sensación de tener delante un ordenador 286 medio cojo en lugar de estar a los mandos de una PlayStation.



Esto es lo que les tendrían que hacer a los que tanto prometieron: colgarles.







¿Qué hace una serpiente como tú bajo un sombrero como este?

Eso sí: en ningún momento hay asomo de la tan socorrida niebla que otros juegos utilizan para liberar el motor... porque cuando éste se toma todo el tiempo del mundo para mover los –por otra parte, enormes– escenarios del juego, no hace ninguna falta. En cuanto a la ambientación de *Shadow Man*, lo más misterioso es la inquietante desaparición de polígonos y las enigmáticas junturas que pueblan los escenarios, que desacreditan por completo la pasable atmósfera de intranquilidad que acompaña al desarrollo del juego.

Una lástima, porque las expectativas puestas en esta mezcla entre el terror de *Silent Hill* y el desarrollo de *Tomb Raider* que conforma *Shadow Man* se merecía algo más que esta mediocre realización.

EN FIN...

arriba
- Personajes (Jaunty en concreto)
- Historia truculenta
- Buen doblaje

abajo
- Parte técnica mediocre
- Repetir niveles puede llegar a aburrir
- Algunos saltos desesperantes

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4

global

MULAN STORY

CUENTOS CHINOS PARA NIÑOS

Género:	EDUCATIVO
Desarrollador:	Disney Interactive
Editor:	Revolution
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.490 pesetas

Con un año de retraso respecto al estreno de la película en nuestro país, sale para PlayStation el juego basado en las andanzas de la doncella china Fa Mulan. Tras ver el resultado final, muchos podrían pensar en aplicar aquello de 'más vale nunca que tarde'. La parte técnica de *Mulan Story* es bastante floja: las pantallas por las que nos moveremos son básicamente dibujos de la película, más estáticas que las pestañas de la Gioconda y llenas de personajes y diferentes elementos con los que interactuar mediante un cursor. Las animaciones desaniman más que otra cosa, los puzzles son realmente sencillos y las constantes cargas del CD dan tiempo a reflexionar por qué todavía sigues jugando en lugar de practicar actividades más adrenalíticas como, por ejemplo, irte a dormir.

Todo esto es perfectamente aplicable... si no tenemos en cuenta que en realidad *Mulan Story* es la adaptación para nuestra gris de un *Animated Storybook* de Disney, un tipo de software educativo para PC dedicado para los más pequeños de la casa. En compañía de Mushu el dragón y de Mulan, deberemos recorrer China intentando reunir los rollos que conforman la historia de la princesa. Para recuperarlos, tendremos que resolver los "arduos" puzzles que se nos proponen en cada pantalla, que ponen a prueba las dotes de estrategia y la memoria de los mocosos antes la Play.

La cantidad y sencillez de los juegos, y algunas actividades como el taller de cuentos le convierten en el candidato ideal para iniciar en el mundo de las consolas a toda suerte de hermanos pequeños, hijos y demás seres con más ganas de juerga que años. Esto, unido al brillante doblaje de las voces (con el debut estelar del maestro Constantino Romero en el mundo de la Play) y la escasez de este tipo de títulos para el público más infantil hacen de *Mulan Story* la compra perfecta para padres, educadores y asociaciones Anti-diazepam/Pro-histeria. Si no perteneces a ninguno de estos grupos, mejor olvídate de este cuento chino.







EN FIN...

arriba
- Ideal para los MÁS pequeños
- Magnífico doblaje
- ¡Un título educativo!

abajo
- Lento desarrollo
- Gráficos simplones
- Exasperante lentitud del cursor

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	2,5
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global



RE-VOLT

CARRERAS RADIO-ACTIVAS

Género:	CONDUCCIÓN
Desarrollador:	Acclaim
Editor:	Acclaim
Distribuidor:	Acclaim
Precio:	Septiembre

La saturación de simuladores de conducción en PlayStation ha hecho que los programadores se devanen los sesos para dar un toque de originalidad a sus productos. Ante nuestras pantallas han desfilado competiciones con todo tipo de contendientes: bólidos deportivos, fórmulas 1, animales corredores, turismos, aeronaves, tanques...y ahora *Re-volt* nos propone manejar coches a radiocontrol.

La verdad es que esta idea no es totalmente nueva, ya que este planteamiento lo habíamos visto anteriormente en *Buggy*. La mayor diferencia con este título es que aquí los escenarios, en lugar de ser unos meros circuitos enlodados, intentan recrear entornos tan cotidianos como un supermercado, un museo, una tienda de juguetes o una calle urbana.

Tu objetivo no tiene muchos secretos: debes correr más que los demás utilizando todos los atajos que puedas. Para dar un poco más de emoción al asunto se han añadido unos cuantos elementos para dar emoción a la carrera como rampas que hacen saltar a nuestro mini-vehículo por los aires, e ítems variados como petardos para destrozar a nuestros competidores, o pilas para conseguir potencia extra.

Lamentablemente el nivel técnico deja bastante que desear. El motor 3D es todo un ejemplo de cómo no se deben hacer las cosas: hay niebla que oculta el horizonte para tapar la generación del circuito, las texturas son muy simples y los polígonos son más volubles que la voluntad de los concejales de Ceuta y Melilla. Además, los tiempos de carga cumplen a la perfección su objetivo, o sea, cargarse la paciencia del sufrido usuario mientras espera la salida de la próxima carrera. Eso sí, en todo momento estaréis entretenidos mientras el juego informa de lo que se está cargando mediante mensajes como 'Loading textures' o 'Loading AI'. Todo un detalle, vamos.

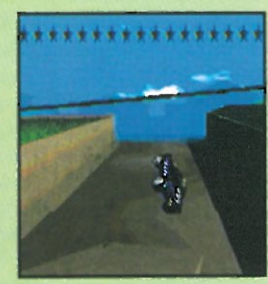




FÍSICAMENTE CORRECTO

Una auténtica lástima, ya que el comportamiento físico de los coches de juguete está razonablemente bien conseguido, y la idea del juego es atractiva y desenfadada. Quizá con un aspecto gráfico mejorado y un desarrollo más frenético, hubiera conseguido hacerse con un nombre en el nutrido mundo de los simuladores de conducción. Claro que entonces estaríamos hablando de un juego bastante mejor, y no de este mediocre *Re-Volt*.

Con tantas idas y venidas voy a vomitar el Re-Voltijo.



EN FIN...

arriba
- Por lo menos, es original
- Comportamiento físico real

abajo
- Birriosilla parte gráfica
- No engancha
- Llega a ser soporífero

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2,5
gráficos	2
jugabilidad	3
duración	2
vidilla	2

global



WWF ATTITUDE

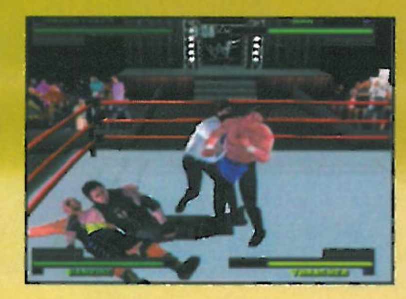
REY DE RINGS

Género:	BEAT'EM UP
Desarrollador:	Acclaim
Editor:	Acclaim
Distribuidor:	Acclaim
Precio:	7.990 pesetas

Como cada año, volvemos a tener en el mercado un nuevo título basado en los campeonatos de lucha libre de la liga americana WWF. Para los que echabais de menos eso de controlar las evoluciones de un montón de músculos que dan forma a un señor en calzoncillos horteras–¿de verdad hay alguien así?–, ya está aquí la enésima incursión de Acclaim en el mundo del *wrestling*: su nombre, *WWF Attitude*. Teniendo en cuenta que este "deporte" tiene menos seguimiento en nuestro país que el intermedio de la carta de ajuste, y visto el "éxito" de los anteriores lanzamientos de esta clase ("castaña pilonga" es uno de los epítetos más ajustados para *WWF/NWO Thunder* o *WWF Warzone*), ¿por qué los distribuidores siguen empeñados en colarnos otro título igual? Pues porque esta vez, y esperando que sirva de precedente, *WWF Attitude* no es igual. Esta vez se trata del mejor juego de este tipo que hemos visto (lo que, por otra parte, tampoco es decir mucho).

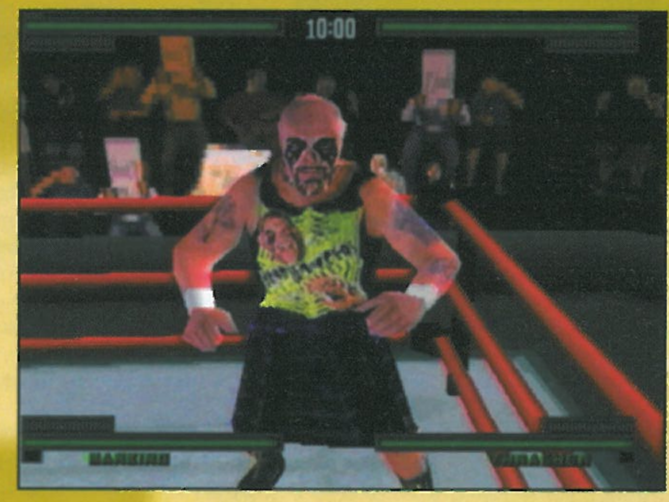
MEJORANDO LO PASADO

WWF Attitude aporta un elemento totalmente inédito hasta ahora en sus predecesores: eso tan imprescindible como escurridizo llamado 'jugabilidad'. Por fin podemos hacer más de dos llaves seguidas sin temor a que el contrario aproveche el momento para arrearnos dos soplamocos



que acaben con nuestra barra de energía. La eficiente respuesta de los controles es fundamental para que desde el principio podamos realizar combates con un mínimo de dignidad y diversión. Sin embargo, eso no quiere decir que dominar las técnicas de los luchadores sea tarea fácil: aunque los personajes no cuentan con demasiados golpes especiales, necesitaremos bastante tiempo hasta hacernos con el control de todos los mamporros, agarres y *reversals* (técnica de difícil dominio, a la par que indispensable) con que cuentan nuestros sacos de músculos.

Otro detalle muy de agradecer es la mejora de las animaciones de los personajes. A diferencia de lo que ocurría en otras ediciones –en las que controlábamos unos púgiles que se movían como C-3PO con reúma–, ahora los movimientos son bastante fluidos y tenemos la sensación de estar peleando contra algo más que un puñado de polígonos con forma humana. A ello contribuye el hecho de que las caras de los luchadores en su versión poligonal son un fiel reflejo del original (algo que tampoco es muy difícil dada la cantidad de cara-cuadrados que



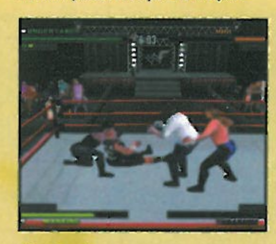
forman el plantel, pero meritorio al fin y al cabo).

Como viene siendo habitual, disponemos de multitud de modos de juego (¡hasta un total de 21!) con los que practicar nuestras habilidades de combate. Aparte de los clásicos tipos de lucha entre miles y miles de contendientes –'Tag Team', 'Royal Rumble'...– y del modo 'Career' –algo así como un modo historia bastante *sui generis*–, hay dos opciones especialmente memorables: el editor de personajes y el 'Pay-per-view'. El primero permite al jugador concebir un luchador propio, mientras que el segundo nos da la posibilidad de crear y personalizar los diferentes estadios y rings, cambiando colores, luces, tipo de cuadrilátero, adornos, etc.

Sin embargo, a pesar de aportar mejoras sustanciales respecto a otros títulos, todavía le queda mucho a *WWF Attitude* para convertirse en el beat'em-up/*wrestler* definitivo. El juego tiene algunos problemas en la detección de colisiones durante las luchas, lo que provoca que en algunos casos atravesemos literalmente la cabeza del contrario de un puñetazo sin que éste tenga ni siquiera la delicadeza de morirse un poco. Además, cuando luchamos contra más de un adversario resulta realmente difícil encararse con el que queremos vapulear, situación que puede acabar muy fácilmente tanto con tu barra de energía como con tu paciencia. Aun así, hay que elogiar el hecho de que esta vez los desarrolladores no se hayan limitado a comprar la licencia y repetir la misma fórmula (y los mismos fallos); en *WWF Attitude* han tenido el detalle de introducir mejoras que los (¿pocos?) fans de la WWF que hay en este país sin duda agradecerán.



"Haber empezado por ahí abajo, hombre, y no estaríamos aquí a mamporro limpio."



Nos huele que en este ring se reparten algo más que ostias.

NO ES QUE SEA HORTERA, ES QUE ME PROGRAMARON ASÍ



Salvo el número de miembros y extremidades o la capacidad intelectual del luchador/a, el editor de personajes de *WWF Attitude* nos permite alterar casi cualquier aspecto: peso, sexo, ojos, color y textura de la piel (¡puedes crear luchadores azules como pitufos!), complementos de moda (como las gafas de sol)... Con todos estos elementos a nuestra disposición y una imaginación mínimamente aberrante podéis sacar al ring engendros realmente horteras y ponerles el nombre del cuñado, la suegra o cualquier otro ser indeseable que pulule a vuestro alrededor.



EN FIN...

arriba
- Cantidad de personajes y modos de juego
- Comentarios e intros de los luchadores
- ¡Es jugable!

abajo
- Detección de colisiones
- Público y cuadrilátero sosete
- ¿Otro juego de wrestling en España?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	3,5

global



TEKKEN 3

RECOMENDADO

EL REY HA VUELTO ¡VIVA EL REY!

Género:	BEAT'EM-UP
Desarrollador:	Namco
Editor:	Namco
Distribuidor:	Sony
Precio:	3.990 pesetas

La palabra *Tekken* siempre ha ido asociada con los grandes momentos de la historia de PlayStation. El primer título, junto con otros juegos como *Wipeout*, supuso un auténtico espaldarazo para la consola de Sony respecto a la competencia. Con *Tekken 2*, Namco consiguió una conversión más que perfecta de la recreativa. Y con *Tekken 3*, llegó el escándalo.

Desde su aparición, juegos como *Bloody Roar 2* o *Kensei* (sí amigos, aunque no lo parezca, *Kensei* también era un juego) han intentado desbancar al rey de los beat'em ups, pero ninguno ha alcanzado la profundidad, jugabilidad, brillantez técnica o tan siquiera el carisma de *Tekken 3*. La parte técnica es impecable. A pesar del grado de detalle de los luchadores (ropa, pelo), como el increíble tamaño de algunos (¡Kuma, te queremos!), se mueven con una suavidad magnífica.

Asímismo, tanto la fluidez de los golpes como la respuesta de los controles evitan grandes frases de la historia de los beat'em ups como "¿Por qué me ha matado, si le he dado a la patada?" o "¡Menuda m***da de mando!". Y hablando de golpes, tanto la cantidad como la variedad de estos han mantenido a todos los jugadores de *Tekken 3* durante horas pegados a la pantalla. Que levante el mando el jugador de *Tekken 3* que, mientras estaba luchando contra un personaje, no ha apretado por error una combinación de botones y ha conseguido el súper combo "adiós barra de energía".

Al parecer, a Namco le supo a poco el crear el mejor beat'em up para PlayStation y decidió dotarlo con elementos exclusivos para la versión doméstica. Además de dos personajes que no estaban en la recreativa (el mini-dino Gon y el ortopédico Dr. Boskonovitch) *Tekken 3* incluye dos divertidos modos de juego: Tekken Force, un beat'em up de scroll lateral con todo el sabor de clásicos como *Final Fight* o *Double Dragon*, y Tekken Ball, una especie de volley playa en que dos luchadores compiten por ver quién le cuela la bola más grande al otro. Con el retorno de *Tekken 3*, esta vez en versión Platinum, ya no tienes excusa para no figurar entre los integrantes del Torneo del Puño de Hierro.





Parece que a Bryan Fury se le ha olvidado algo con alas...



Pero Gon, que no es más que una chiquilla...

EN FIN...

arriba
- Jugabilidad insuperable
- Parte técnica soberbia
- Personajes, golpes, sub-juegos... y mucho más

abajo
- No es lucha 3D total (aunque Kensei sí lo es, y míralo...)
- ¡Queremos el Tag Tournament ya!

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	5
jugabilidad	5
duración	5
vidilla	5

global



RESIDENT EVIL 2

en castellano



RECOMENDADO

AQUÍ HUELE A CLÁSICO

Género:	
Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Precio:	3.990 pesetas

Dino Crisis le supera en el terreno técnico, *Metal Gear Solid* tiene un argumento mucho más trabajado, *Final Fantasy VIII* posee unos personajes más carismáticos... pero, a pesar de todo, *Resident Evil 2* sigue siendo el juego favorito de una numerosa prole de usuarios de la gris. Aunque el primer *Resident Evil* tiene el mérito de ser el auténtico pionero de un nuevo género, el *survival horror*, nadie pone en duda que su secuela consiguió superar a su predecesor en todos los aspectos y convertirse por derecho propio en un clásico del mundo de los videojuegos.

En *Resident Evil 2* el director del juego, Shinji Mikami, logró conjuntar a partes iguales una ambientación insuperable, una historia intrigante y acción sangrienta a raudales para dar forma a una pieza magistral en la que el jugador se siente protagonista de una apasionante película de terror. Por si fuera poco, este título tiene una revolucionaria estructura con dos historias en tiempo paralelo, una dualidad que en la práctica significa que para acabarte correctamente el juego primero debes terminarlo con uno de los dos personajes seleccionables y luego volver a empezar desde el principio con su compañero de aventura. Evidentemente, la historia de cada personaje complementa a la del otro, y así entre las dos van desgranando poco a poco las claves del argumento.

Para la posteridad quedan los dos malos más monstruosos del planeta PlayStation: el mutante William Birkin (cuya velocidad de deterioro supera a la de Drako, el anciano veinteañero) y el Tyrant 101 (el ser con gabardina más peligroso del mundo, después de Colombo y sus hediondas tagarninas). Y qué decir de la increíble secuencia de vídeo introductoria (únicamente *Final Fantasy VIII* ha logrado superarla): sólo por ella ya merece la pena hacerle un hueco en nuestra colección a este juego.





Si la viera su madre en este callejón y con este tipejo que va medio zombi y sin posibles, la mandaba para casa de un sopapo.

Si aún no lo tienes y tu presupuesto para este otoño lo permite, piensa en *Resident Evil 2*. Amortizarás cada una de las pesetas que te gastes en él.



A ver si baja ya Papá Noel...

EN FIN...

arriba
- La ambientación
- Dos historias paralelas
- La intro

abajo
- No se puede caminar y disparar
- Algún puzzle facilón
- ¡A ver si llega el Resident 3!

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4,5
vidilla	5

global




MEDIEVIL



RECOMENDADO

ME MUERO POR TUS HUESITOS

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Millenium
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	3.990 pesetas

La aparición del caballero menos dicharachero de PlayStation (principalmente, porque no tiene mandíbula) supuso una grata sorpresa para los amantes del 'salto-mato-salto', premisa fundamental de la que partían muchos juegos que las consolas de 8 y 16 bits pusieron de moda. De hecho, *Medievil* supuso un homenaje en concreto a la saga de sir Arthur, *Ghost'n'Goblins* (si te suena a chino, mira la review de Capcom Generations de este número), de la que toma muchos elementos prestados. Asumimos el papel de sir Daniel Fortesque, un caballero muerto vergonzosamente en una batalla y que por aquellas casualidades de la vida (de la muerte, más bien) resucita en forma de saco de huesos con armadura. Su misión: atravesar la tierra de Gallowmere y derrotar al malvado Zarok, corriendo, saltando y tronchando toda suerte de aberraciones tan feas como muertas.

La jugabilidad de *Medievil* es magistral. Para avanzar, sir Fortesque deberá confiar tanto en su pericia en el salto como en el arsenal de armas que irá ganando (como porras, dagas arrojadizas, hachas...). Además, el juego incluye cierto toque de aventura que nos obligará a recoger diversos ítems –como las runas desbloqueadoras– o volver a recorrer niveles para proseguir la aventura. En nuestro camino encontraremos también curiosos personajes como las gárgolas informativas, las gárgolas mercantes (venden y encantan objetos) o los antiguos héroes, así como cofres del tesoro o los Cálices de Almas (si piensas que el juego es corto iencuéntralos todos, so machote!).

A una parte gráfica simplona pero efectiva se le une un omnipresente sentido del humor, y una de las mejores bandas sonoras que se ha oído en un juego de PlayStation. En conjunto, el juego tiene una ambientación muy parecida a películas de Tim Burton como





Pesadilla antes de navidad. Definitivamente, *Medievil* supone un título indispensable para los que quieran pasar un buen rato reviviendo (ahora en 3D) la enorme jugabilidad de juegos como los de antes, con un precio también como los de antes.



Esta lluvia radioactiva dejará mis huesos como nuevos.

EN FIN...

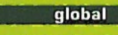
arriba
- Jugabilidad de clásico
- Ambientación genial y tronchante
- Acción y aventura a partes iguales

abajo
- El pobre diseño de muchos enemigos
- No innova en el género

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4
jugabilidad	5
duración	4,5
vidilla	4,5

global





TENCHU: STEALTH ASSASSINS

GANGA SANGRIENTA

RECOMENDADO

Género:	AVENT. DE ACCIÓN
Desarrollador:	Sony Music
Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Precio:	4.990 pesetas

Esta aventura de acción 3D en tercera persona está ambientada en un Japón medieval lleno de samurais, ninjas, piratas y señores feudales perversos. Al igual que sucede en *Metal Gear Solid*, el sigilo y la infiltración furtiva juegan un papel fundamental: en lugar de lanzarte de cabeza contra tus adversarios, tienes que esconderte en las sombras, acercarte por su espalda y acabar con ellos de un solo tajo. Para ello cuentas con la ayuda de un indicador que muestra con distintos iconos el estado de alerta de tus enemigos más cercanos y la distancia a la que se encuentran.

Sin llegar a ser genial, *Tenchu* es un título excelente. Sus gráficos son mejores que los de algunos títulos que han salido a la venta un año después y, en muchos sentidos, este título sigue constituyendo



un ejemplo de cómo se hace un juego de nivel. Sus bellísimos escenarios son un alarde de diseño fino y con clase, mientras que las 10 misiones que componen la partida poseen una variedad y una originalidad espléndidas.

También hay que decir que el motor 3D de *Tenchu* no pasará a la historia de la perfección técnica; además del récord de *clipping* del planeta PlayStation, este título de Activision tiene el dudoso honor de poseer una de las cámaras más beodas que se han visto en la consola gris. No obstante, estos defectos quedan ampliamente compensados por las enormes cantidades de acción y emoción que ofrece *Tenchu*. Los aficionados a las pantallas teñidas de glóbulos rojos, además, se alegrarán de saber que este juego es todavía más sanguinario que un *Resident Evil 2* o una entrega cualquiera del salvaje *Mortal Kombat*. Y si acabas hartándote de deambular tú solo sableando a todo samurai que se te cruce por delante –lo cual parece difícil teniendo en cuenta su nivel de dificultad–, siempre puedes usar el truco que publicamos en el número 10 de *PlanetStation* para echar una partida de dos jugadores. Estando en Platinum, este título es casi imprescindible.





"¡Ostias, Patxi, los espárragos de tu pueblo son la bomba!"

EN FIN...

arriba
- Ambientación soberbia
- Escenarios apabullantes
- Excelente concepción del juego

abajo
- Cámara errática
- Récord mundial de clipping
- Dificultad pasada de rosca

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4,5
jugabilidad	3
duración	4
vidilla	4

global





Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.490 pesetas**

SILENT HILL

Escalofriantes actividades tienen lugar en la letárgica ciudad de Silent Hill. Nada es lo que parece, motivo por el cual hemos sudado sangre para brindarte la primera parte de esta excelente guía paso a paso.





PERSONAJES

Quién es quién en la ciudad de Silent Hill



HARRY MASON

El héroe de esta espeluznante aventura donde el día se convierte en noche, y la noche en una pesadilla. El único propósito de Harry es hallar a su hija desaparecida y escapar de la brumosa ciudad de Silent Hill.

CHERYL MASON

La hija de Harry Mason y su fallecida madre. Estando de vacaciones con su padre desaparece de forma misteriosa, dejando tras de sí pistas sobre su paradero y un rastro que Harry deberá seguir.

CYBIL BENNET

Una policía solitaria que se topa con nuestro héroe poco después de su encuentro inicial con las criaturas demoníacas. Ella también ignora los horripilantes acontecimientos de Silent Hill y reaparece más adelante en la historia.

DAHLIA GILLESPIE

Dahlia es una anciana cuyos extraños discursitos arrojan algo de luz sobre los oscuros sucesos que sumen la ciudad. Reaparece a intervalos a lo largo del juego para ayudar a Harry.

DR. MICHAEL KAUFFMANN

Kauffmann es el único doctor que ha sobrevivido al nuevo rumbo que han tomado los hechos. Su participación en el estado actual de la ciudad se hace cada vez más patente con cada nuevo encuentro.

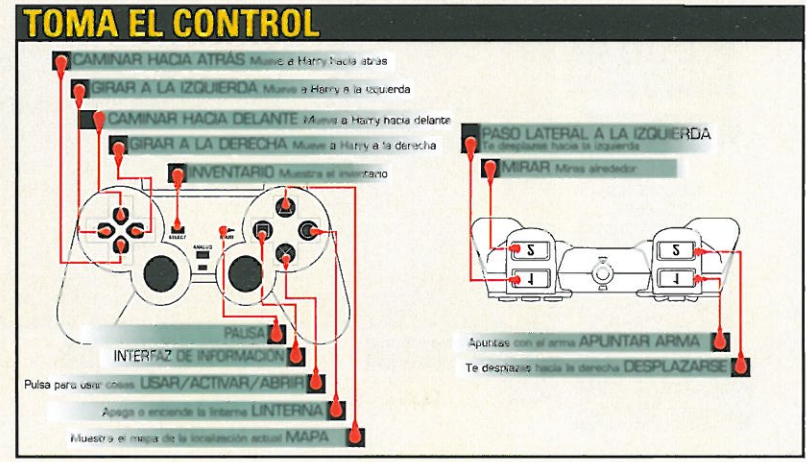
LISA GARLAND

Esta hermosa enfermera, una de las pocas supervivientes, acude a Harry para salvarse. Pero, conforme se va revelando la trama, la existencia de Lisa se complica más de lo que parece al principio.

ALESSA GILLESPIE

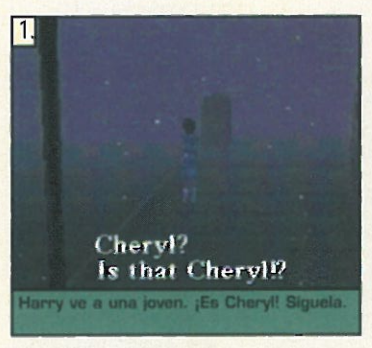
Su imagen y sus apariciones transparentes son frecuentes mientras la ciudad se sume en las tinieblas. ¿De verdad está destinada a convertirse en la madre de Dios y a dominar el planeta en la oscuridad?

TOMA EL CONTROL



ÁREA RESIDENCIAL

El Área Residencial (casco antiguo de Silent Hill) es donde comienza la aventura de Harry. El área es grande y contiene muchas pistas para los sucesos horripilantes que encontrarás. De todas maneras, si usas el mapa de esta página no deberías tener problemas a la hora de encontrar el camino.



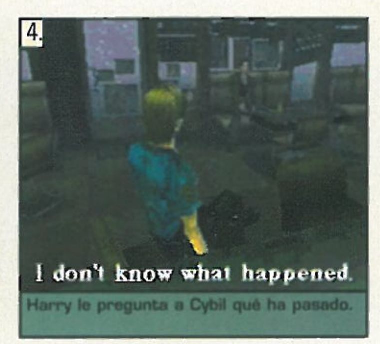
Harry ve a una joven. ¡Es Cheryl! Síguela.



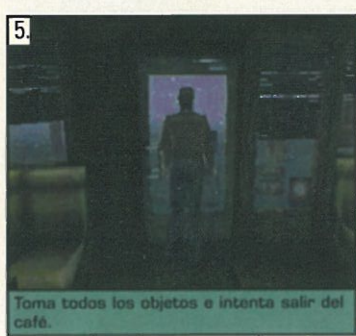
Avanza por el callejón y cruza la puerta.



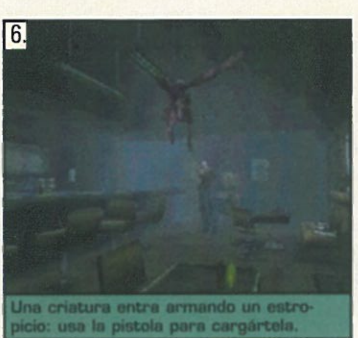
Sin armas, ¡deja que los demonios te maten!



Harry le pregunta a Cybil qué ha pasado.



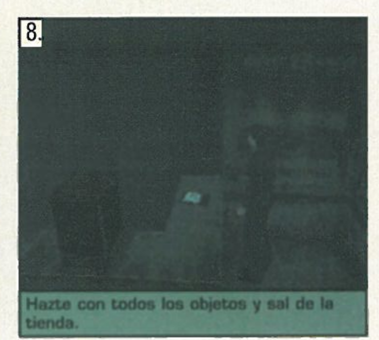
Toma todos los objetos e intenta salir del café.



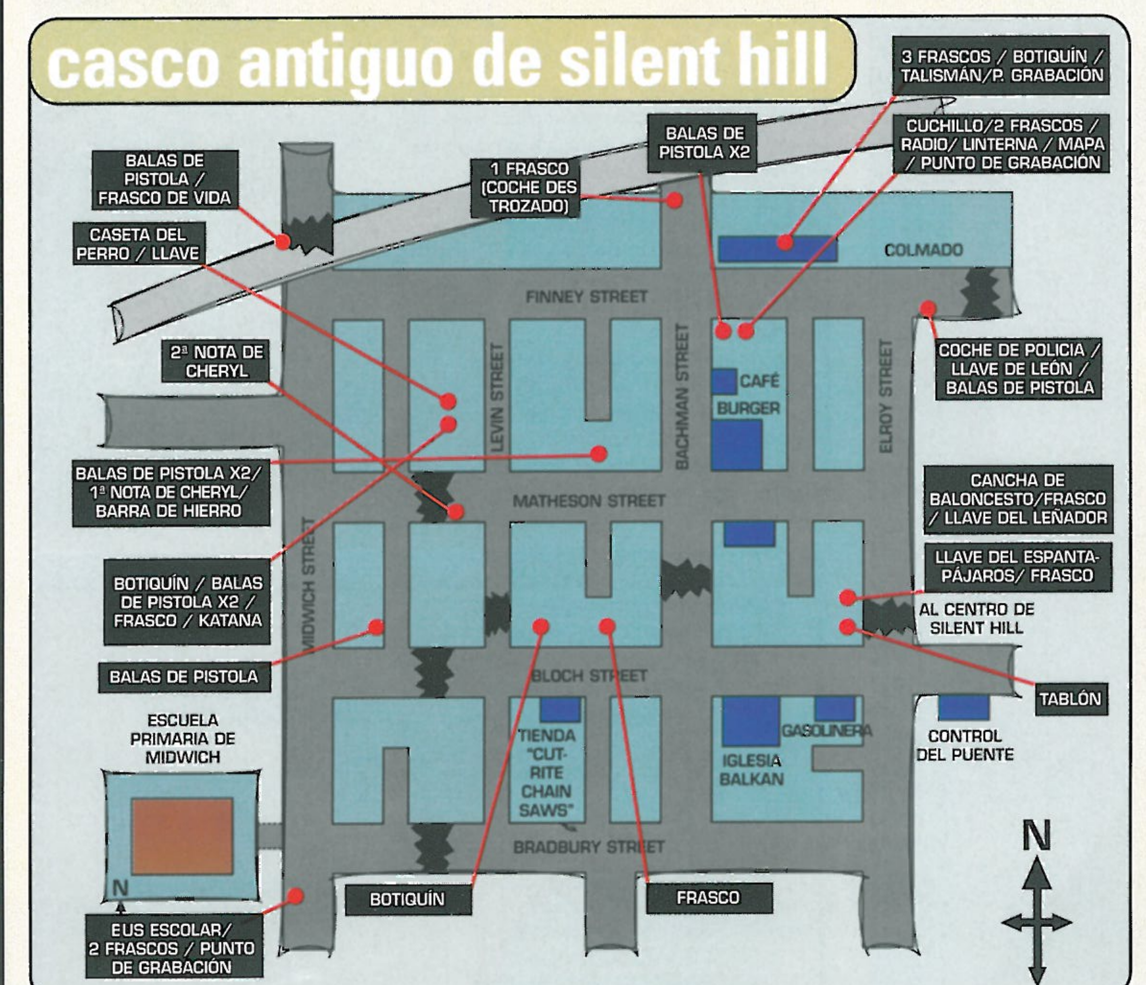
Una criatura entra armando un estropicio: usa la pistola para cargártela.

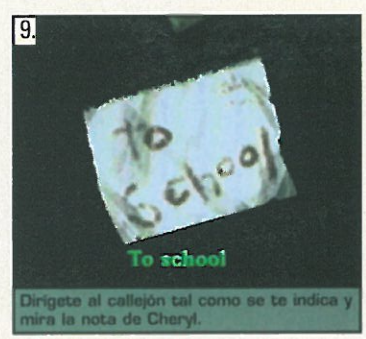


Cruza la puerta entreabierta de la farmacia.



Hazte con todos los objetos y sal de la tienda.





Dirígete al callejón tal como se te indica y mira la nota de Cheryl.



Ve al Oeste por Finney y luego al Sur por la calle Levin.

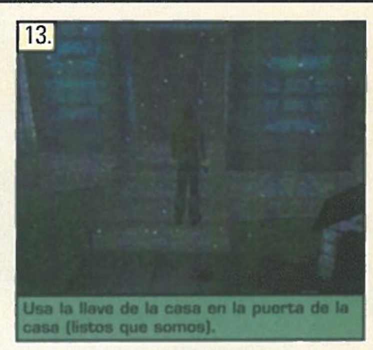


Mira otra de las notas de Cheryl cerca del abismo.

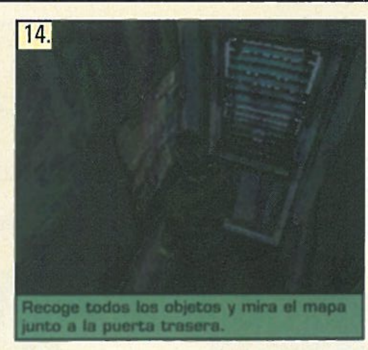




12. Ve a la caseta del perro, mata a los chuchos y toma la llave.



13. Usa la llave de la casa en la puerta de la casa (listos que somos).



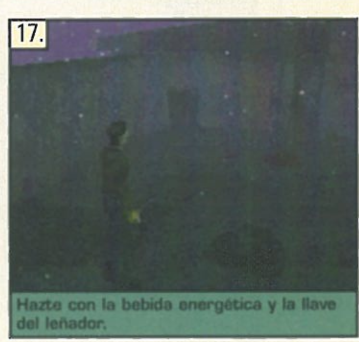
14. Recoge todos los objetos y mira el mapa junto a la puerta trasera.



15. Dirígete al Este por la calle Finney y luego a la calle Bachman.



16. Recorre el callejón señalado hacia la pista de baloncesto.



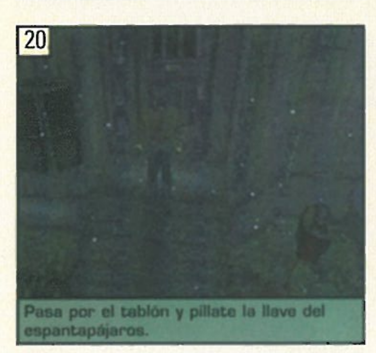
17. Hazte con la bebida energética y la llave del leñador.



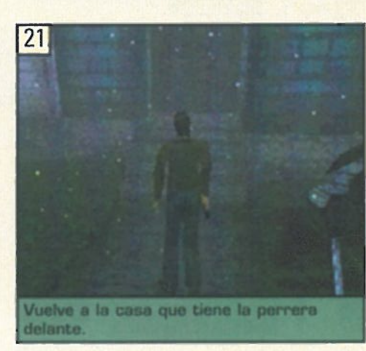
18. Ve hacia el Este por Finney y toma la llave del León del maletero del coche patrulla.



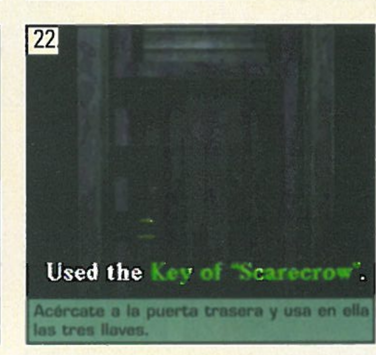
19. Tira hacia el Sur por la calle Elroy hasta llegar al profundo abismo.



20 Pasa por el tablón y píllate la llave del espantapájaros.



21 Vuelve a la casa que tiene la perrera delante.

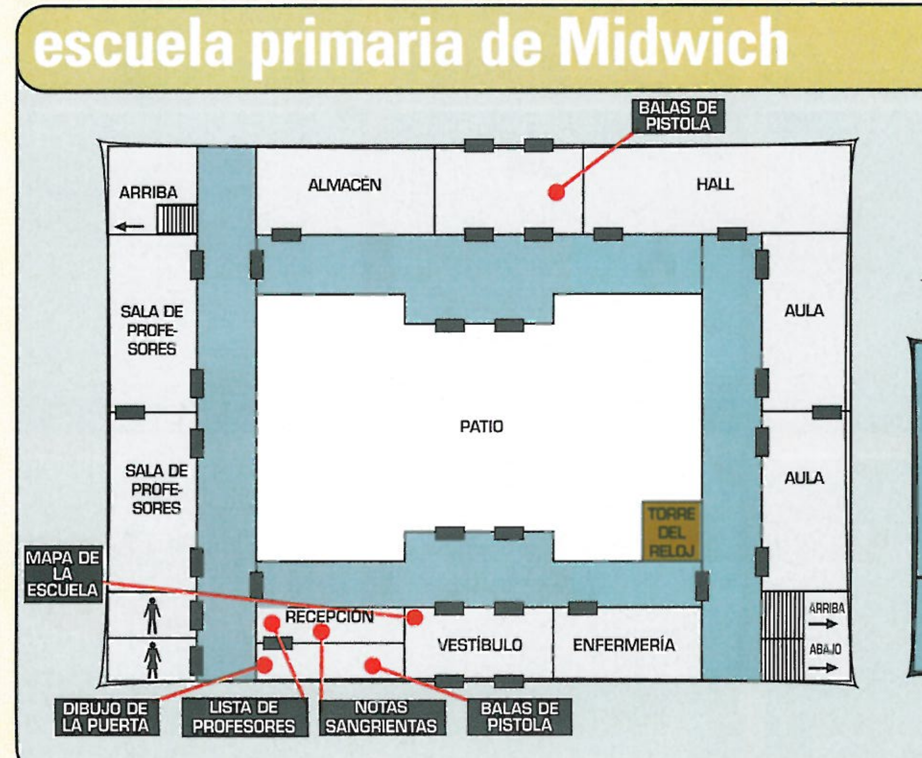


22 Acércate a la puerta trasera y usa en ella las tres llaves.

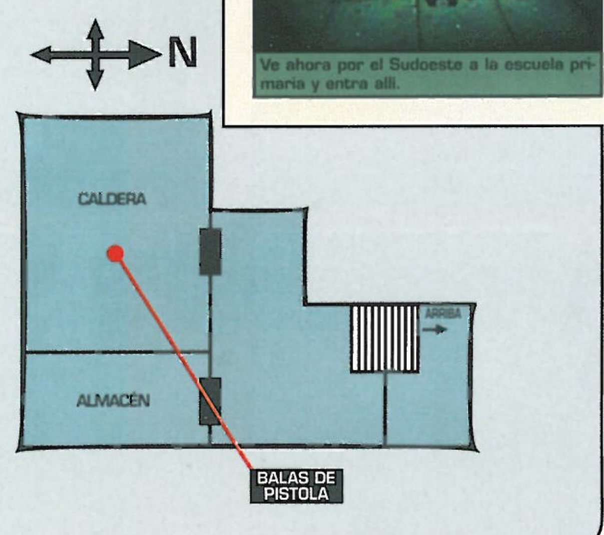


23 Sal al patio por una puerta de madera en dirección a la parte trasera.

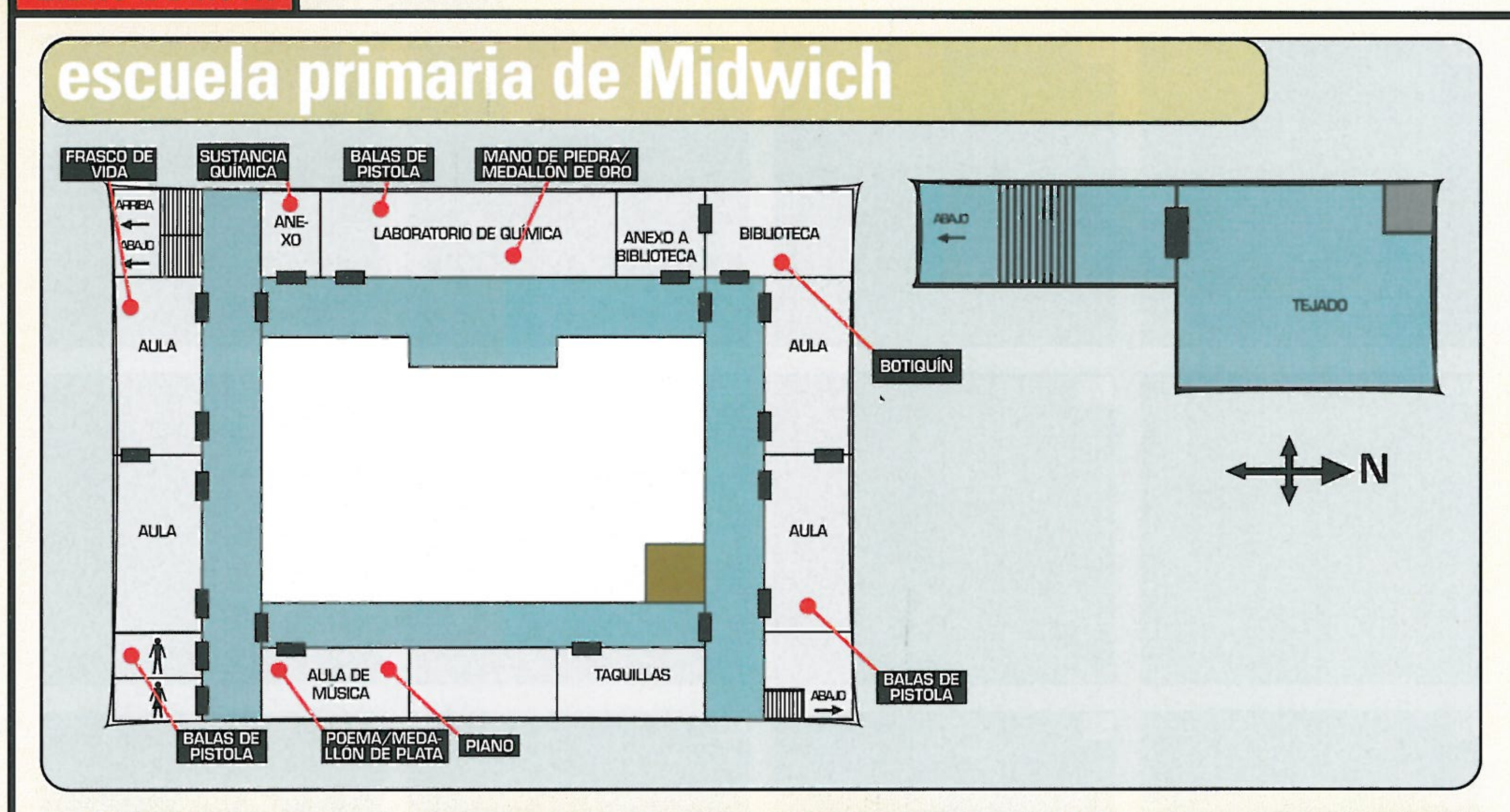
escuela primaria de Midwich



24 Ve ahora por el Sudoeste a la escuela primaria y entra allí.



escuela primaria de Midwich

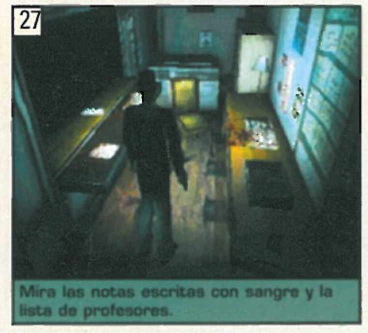




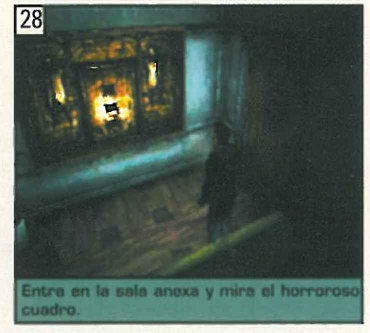
Acércate al banco que hay cerca y toma el mapa.



Métete en el área de recepción. Cuidado con los bichos que andan por aquí.



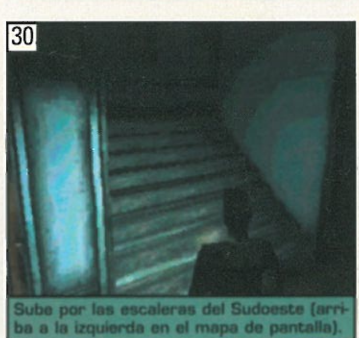
Mira las notas escritas con sangre y la lista de profesores.



Entra en la sala anexa y mira el horroroso cuadro.



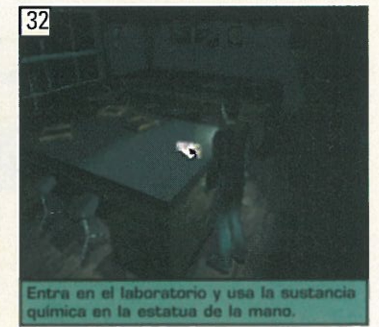
Dirígete ahora al Oeste a través del patio.



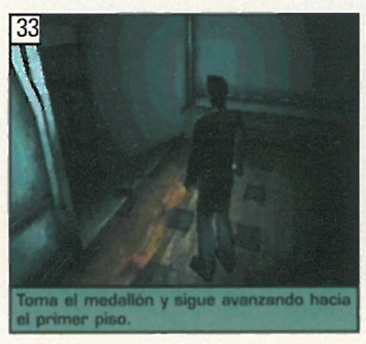
Sube por las escaleras del Sudoeste (arriba a la izquierda en el mapa de pantalla).



Toma la sustancia química de la sala de material del laboratorio.



Entra en el laboratorio y usa la sustancia química en la estatua de la mano.



Toma el medallón y sigue avanzando hacia el primer piso.



Regresa al patio y pon el medallón en la torre de reloj.



Vuelve sobre tus pasos hacia la sala de música del segundo piso.



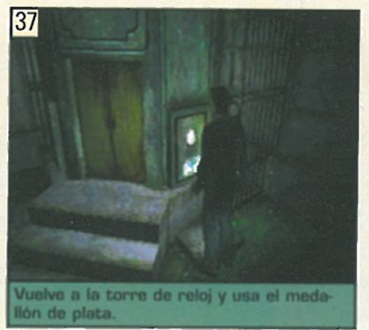
Pulsa las teclas del piano en el orden que muestra el diagrama.

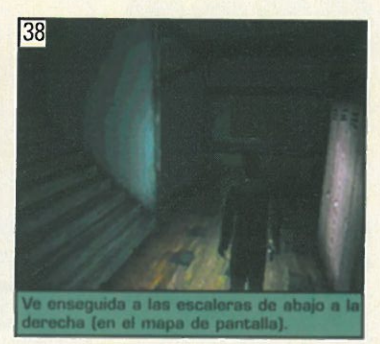


RESUELTO El puzzle del piano es fácil una vez sabes la solución (pero hasta que la sabes...) Sigue la guía de números para pasar con éxito este puzzle

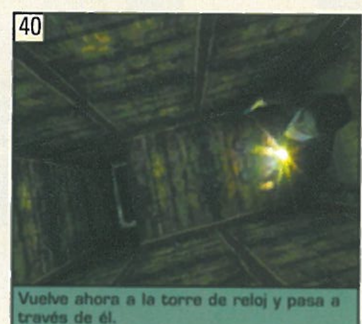
¡APRENDE! A TOCAR EL PIANO

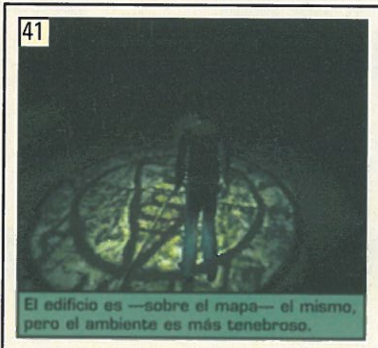



37 Vuelve a la torre de reloj y usa el medallón de plata.


38 Ve enseguida a las escaleras de abajo a la derecha (en el mapa de pantalla).


39 Entra en la sala de calderas y pulsa el interruptor rojo.

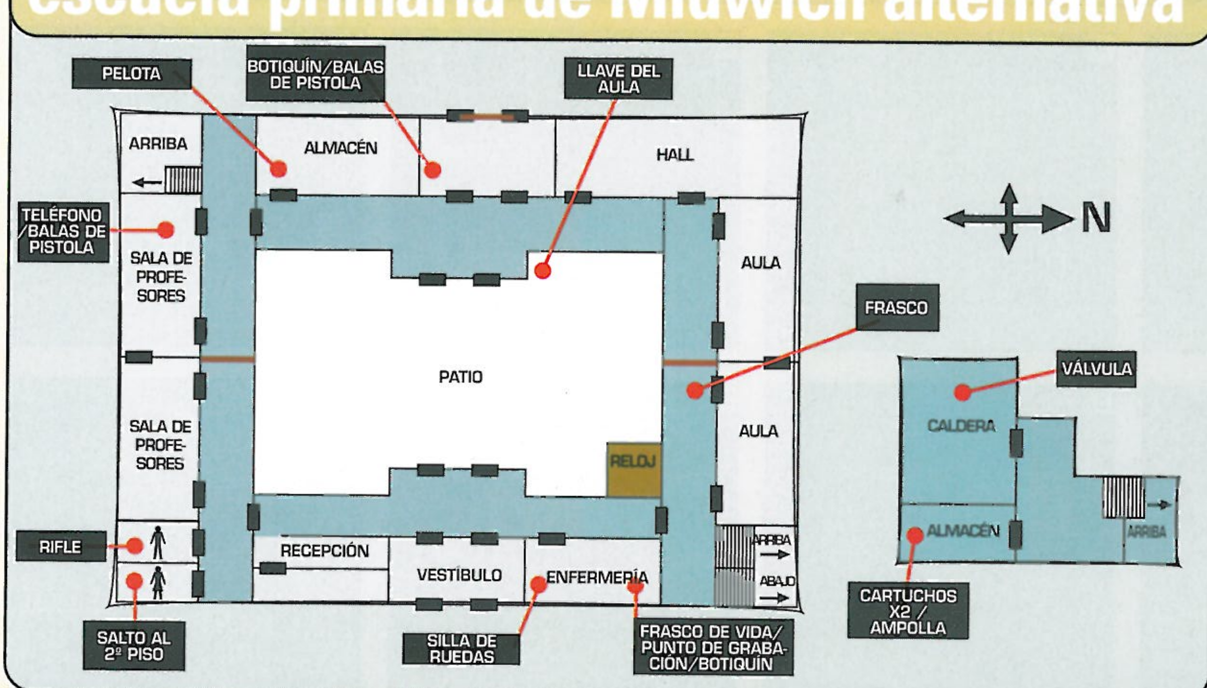

40 Vuelve ahora a la torre de reloj y pasa a través de él.


41 El edificio es —sobre el mapa— el mismo, pero el ambiente es más tenebroso.


42 Entra en el trastero y píllate la pelota de goma.



escuela primaria de Midwich alternativa





CONSEJO

La precisión de la pistola se reduce notablemente al apuntar en la oscuridad. Debes acercarte con tiento al enemigo, alineándote con la demoníaca criatura antes de devolverla al infierno de un balazo.



CONSEJO

Procura no malgastar balas por disparar a enemigos que estén fuera de tu alcance visual. Aguarda a que estén más próximos y dispara en cuanto les veas el blanco (o el rojo, en su caso) de los ojos.



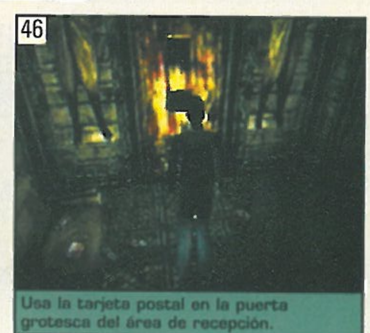
CONSEJO

Pulsando L1 y R1 a la vez en el joypad, Harry efectuará un veloz giro de 180° muy útil para salir de algunas situaciones apuradas.


43 Ahora atraviesa el hall y métete en el pasillo de las aulas.


44 Entra en la primera clase y hazte con la tarjeta postal


45 Ve al vestíbulo y examina la silla de ruedas en busca de la ampolla.


46 Usa la tarjeta postal en la puerta grotesca del área de recepción.



Mientras corres por las calles de Silent Hill, zigzaguea de izquierda a derecha cuando haya cerca criaturas voladoras, a fin de que no puedan rajarte con sus garras.

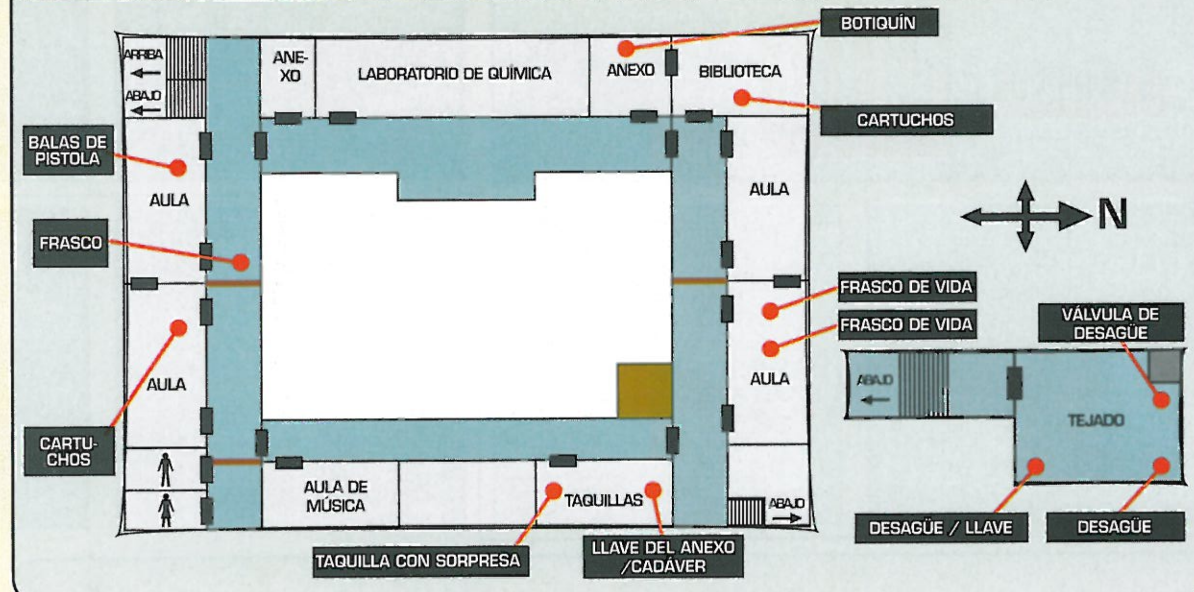


Los enfrentamientos de uno contra uno se resolverán a menudo a tu favor. No obstante, vértelas con más de un enemigo en algún momento dado puede reducir seriamente tus posibilidades de salir indemne. Trata de mantenerte a distancia y apaga la linterna para escapar de estas confrontaciones desfavorables.



La radio actúa de señal de alarma ante la presencia de una criatura emitiendo un leve ruido. El ruido cambiará en función de la distancia y el número de criaturas que haya cerca. Por suerte, las criaturas no son conscientes del ruido de la radio, de modo que no hay razón para apagar esta radio de alerta contra demonios.

escuela primaria de Midwich alternativa (2º piso)





Vete al lavabo de los chicos y agénciate la escopeta.



Ve a la primera sala de profesores y entra luego en la segunda.



Cuando vayas a salir de la sala, sonará el teléfono.



Tras la llamada telefónica, abandona la sala y ve al piso de arriba.



Cruza las aulas en dirección a los lavabos y ve luego al vestuario.



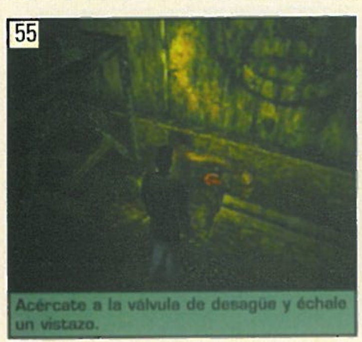
Abre la consigna temblorosa que hay encima de las dos manchadas de sangre.



Toma la llave del anexo dela biblioteca junto al cadáver y sal de ahí.



Vuelve por donde viniste y sube las escaleras hacia el tejado.



Acércate a la válvula de desagüe y échale un vistazo.



Sigue el canalón y llegarás a una mancha de sangre cerca del final del desagüe.



Usa la pelota de plástico en el primer agujero y gira luego la válvula de desagüe.

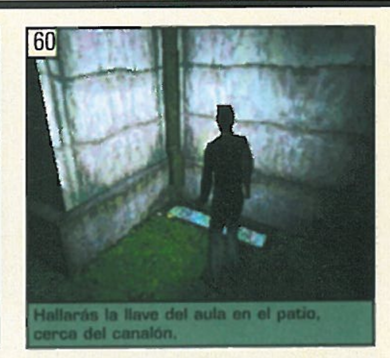


La llave se va por el agujero de desagüe y va a parar al patio.

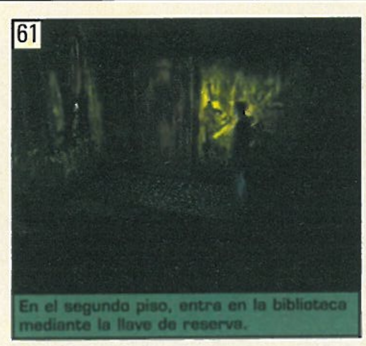




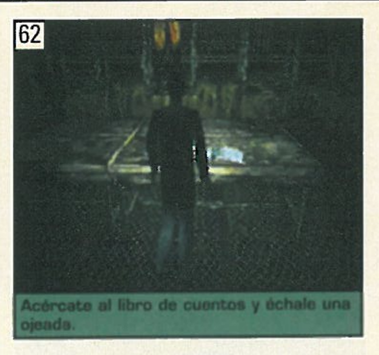
59 Si tienes el talismán, úsalo para llamar a los OVNIs.



60 Hallarás la llave del aula en el patio, cerca del canalón.



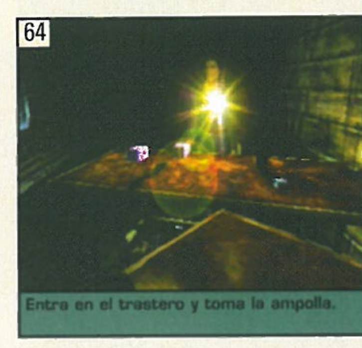
61 En el segundo piso, entra en la biblioteca mediante la llave de reserve.



62 Acércate al libro de cuentos y échale una ojeada.



63 Sal de la biblioteca y dirígete al sótano por medio de las aulas.



64 Entra en el trastero y toma la ampolla.



65 Entra ahora en la sala de calderas; verás dos manubrios y una puerta cerrada.



66 La combinación es: Izquierda, un giro a la derecha; derecha, dos giros a la izquierda.



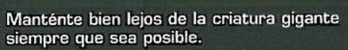
JEFE

Este enorme lagarto es sorprendentemente fácil de derrotar
Sigue estos sencillos pasos para derrotar el primer jefe de nivel

LAGARTO



67 Manténte bien lejos de la criatura gigante siempre que sea posible.

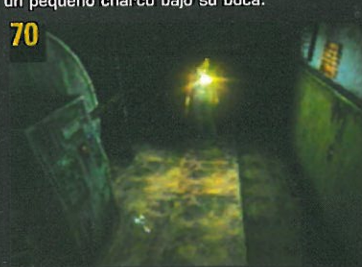




68 Dispárale repetidos tiros hasta que se forme un pequeño charco bajo su boca.



69 Cuando la criatura abra la boca de par en par, dispárale ahí con la escopeta.



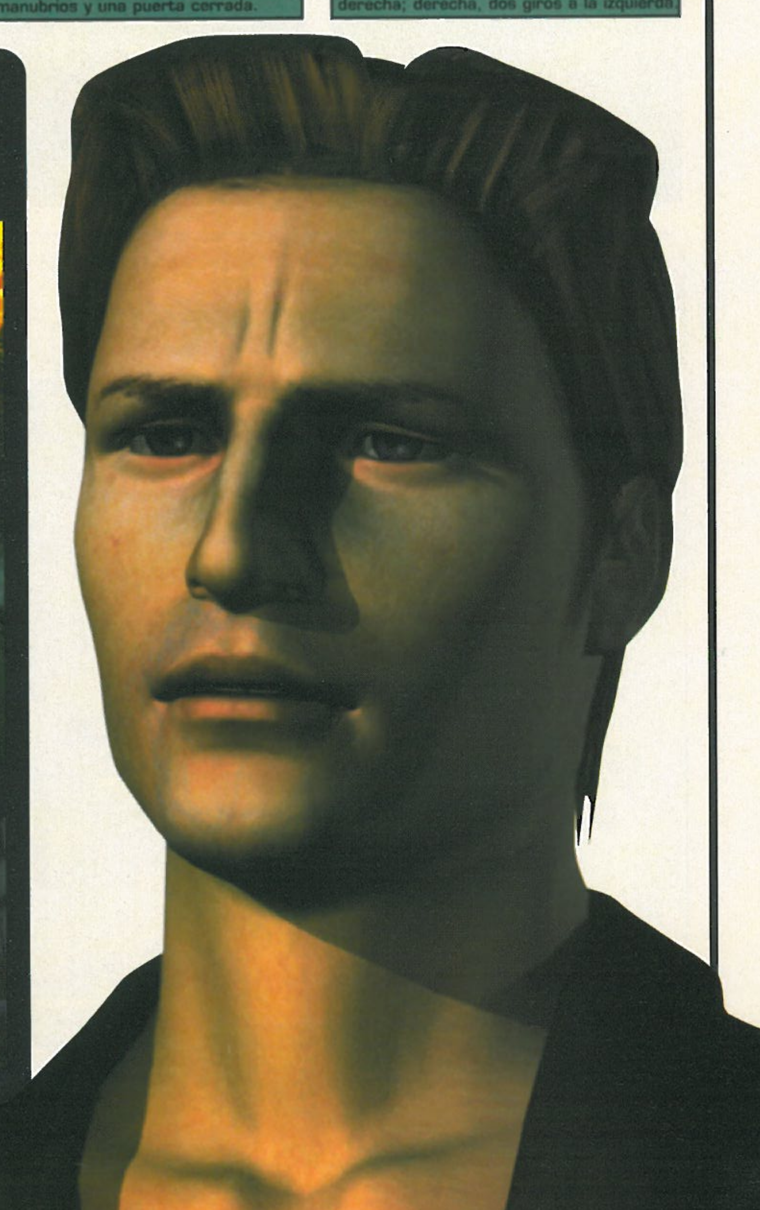
70 **Toma la llave K Gordon y sube al primer piso.**



71 **Cuando llegues al primer piso, habrá una breve secuencia.**

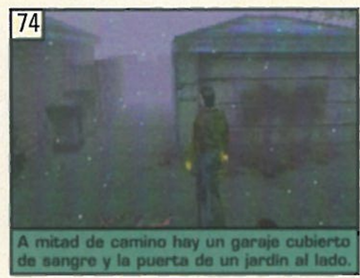


72 **Dirígete ahora al vestíbulo y deja la escuela primaria.**

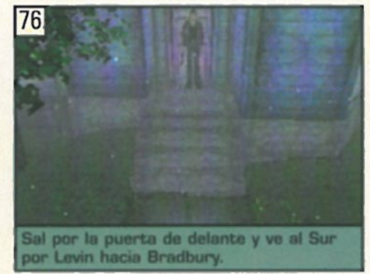


LIBRO DE RUTA


73 Sigue al Oeste por Bradbury y tira por el primer callejón a tu izquierda.


74 A mitad de camino hay un garaje cubierto de sangre y la puerta de un jardín al lado.


75 Entra en el jardín trasero por la puerta para introducirte en la casa.


76 Sal por la puerta de delante y ve al Sur por Levin hacia Bradbury.


77 Toma el siguiente callejón del Norte hacia Bloch y luego al Este a la iglesia balcánica.

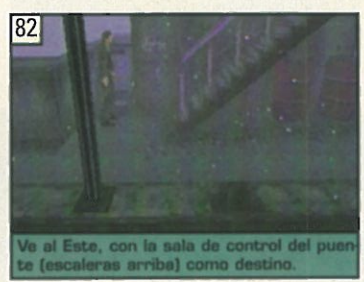

78 En cuanto entres en la iglesia verás una secuencia de vídeo y conocerás a Dahlia.

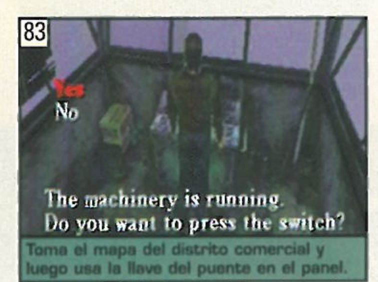


79 Acércate al altar y recoge el Flauros y la llave del puente levadizo.


80 Sigue al Este por Bloch y cruza la puerta ligeramente entreabierta de la gasolinera.


81 [Sólo en modo *Next Fear*] Depósito de gasolina: en la gasolinera.


82 Ve al Este, con la sala de control del puente (escaleras arriba) como destino.

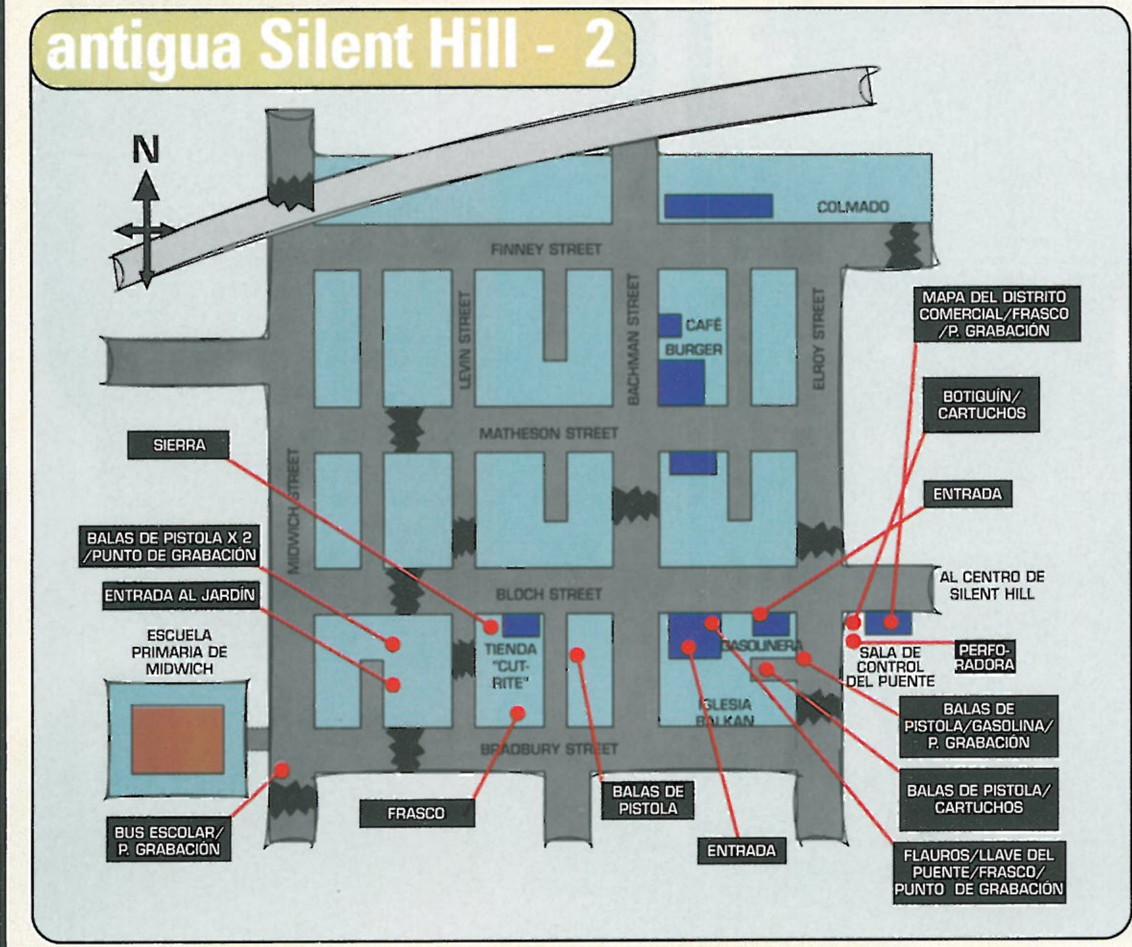


83 Toma el mapa del distrito comercial y luego usa la llave del puente en el panel.



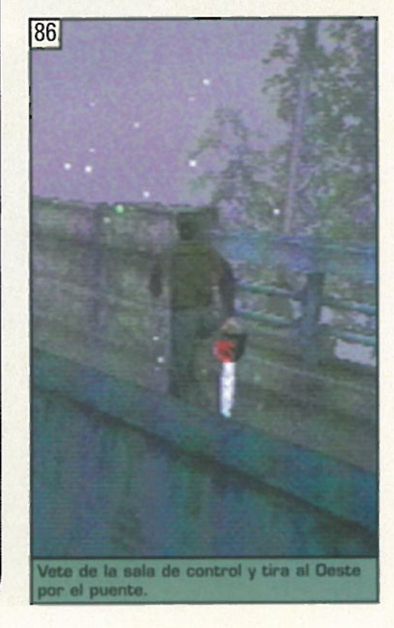
84 [Sólo en modo *Next Fear*] Sierra mecánica: en el escaparate roto del Cut-Rite.

antigua Silent Hill - 2





85 [Sólo en modo *Next Fear*] Perforadora: en la estancia bajo la sala de control.


86 Vete de la sala de control y tira al Oeste por el puente.





DISTRITO COMERCIAL

Esta historia continúa en el distrito comercial (centro de Silent Hill). El hospital es el punto principal en la que se enfoca esta sección en particular del juego, ya que es el lugar donde se alternan la zona de luz y la de oscuridad.



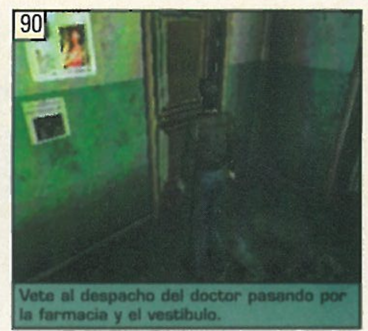
Sigue al Sur por Crichton y luego al Oeste por Koontz para llegar al hospital.



Pasa por recepción y entra en la sala de visitas. Te encontrarás con Kauffmann.



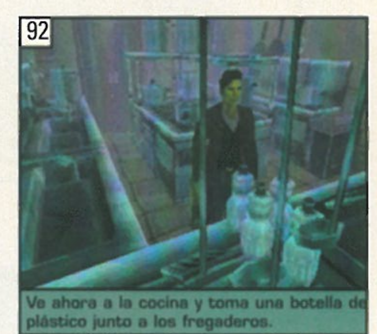
Ve por el despacho al área de recepción y toma el mapa del hospital.



Vete al despacho del doctor pasando por la farmacia y el vestíbulo.



Píllate el mapa sobre el escritorio y toma la llave en la sala de conferencias.



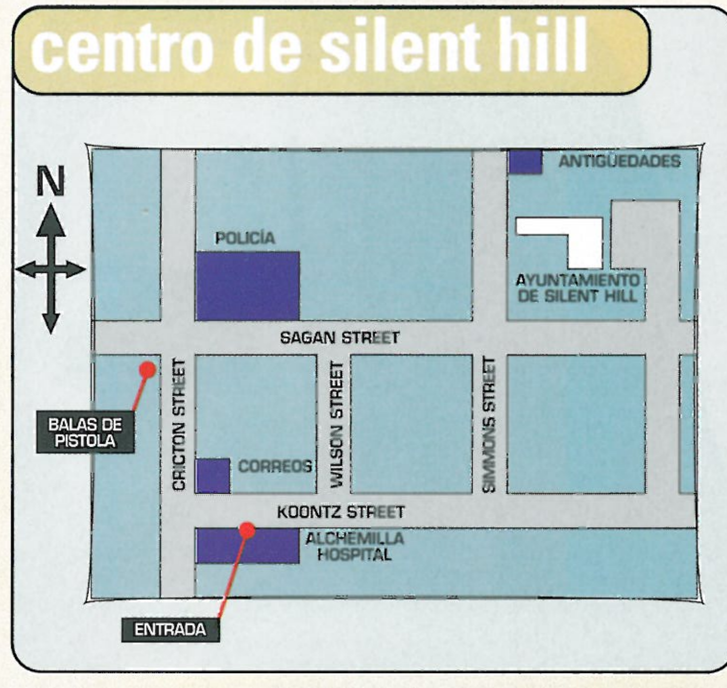
Ve ahora a la cocina y toma una botella de plástico junto a los fregaderos.

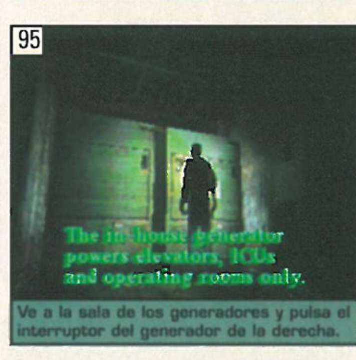


Lleva la botella al despacho del director y úsala con el líquido del suelo.



Sal del despacho y baja al sótano median-te las escalera de al lado.





Ve a la sala de los generadores y pulsa el interruptor del generador de la derecha.



Una vez cortada la corriente, sube en el ascensor al segundo piso.



Prueba las puertas de los pisos 2 y 3 y te saldrá el mensaje de que están cerradas.



Vuelve al ascensor para descubrir que ha aparecido un cuarto piso de la nada.

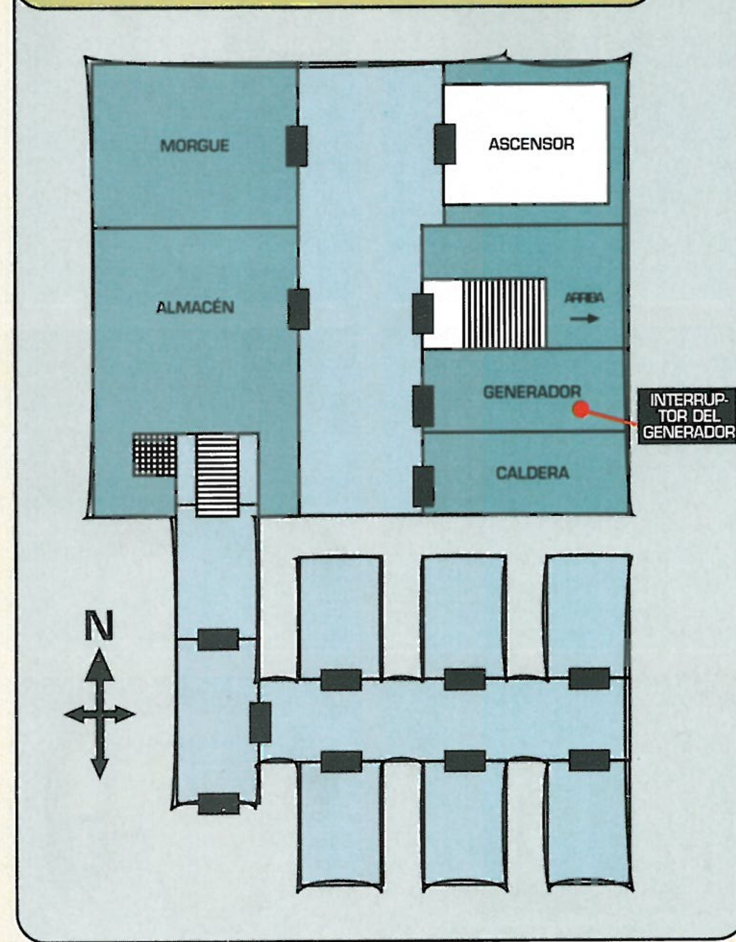




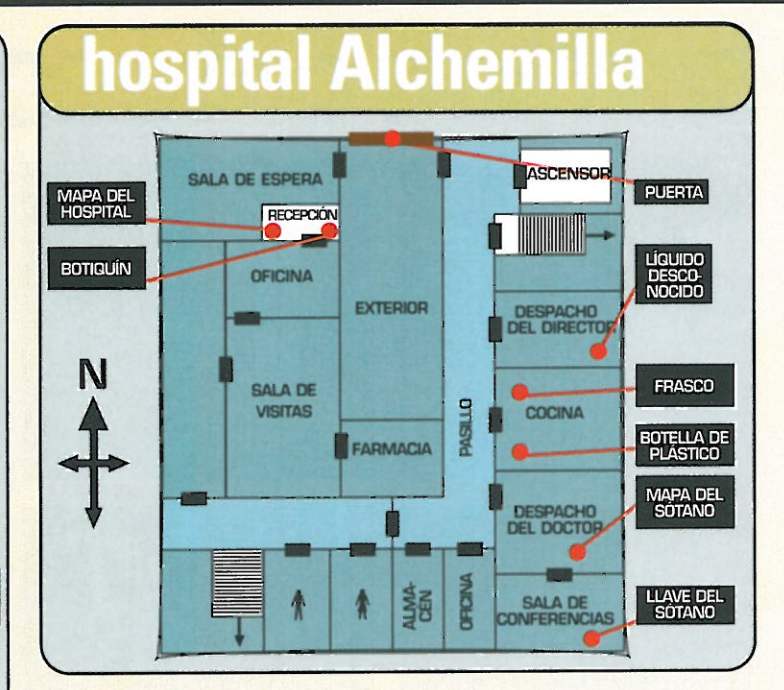
CONSEJO

No te pares a matar a todas las criaturas que te encuentres, ya que suele ser mejor evitar conflictos y ahorrar tiempo, energía y munición.

sótano del hospital alchemilla



hospital Alchemilla




99

Sigue el pasillo, cruza varias puertas dobles y baja por las escaleras.


100

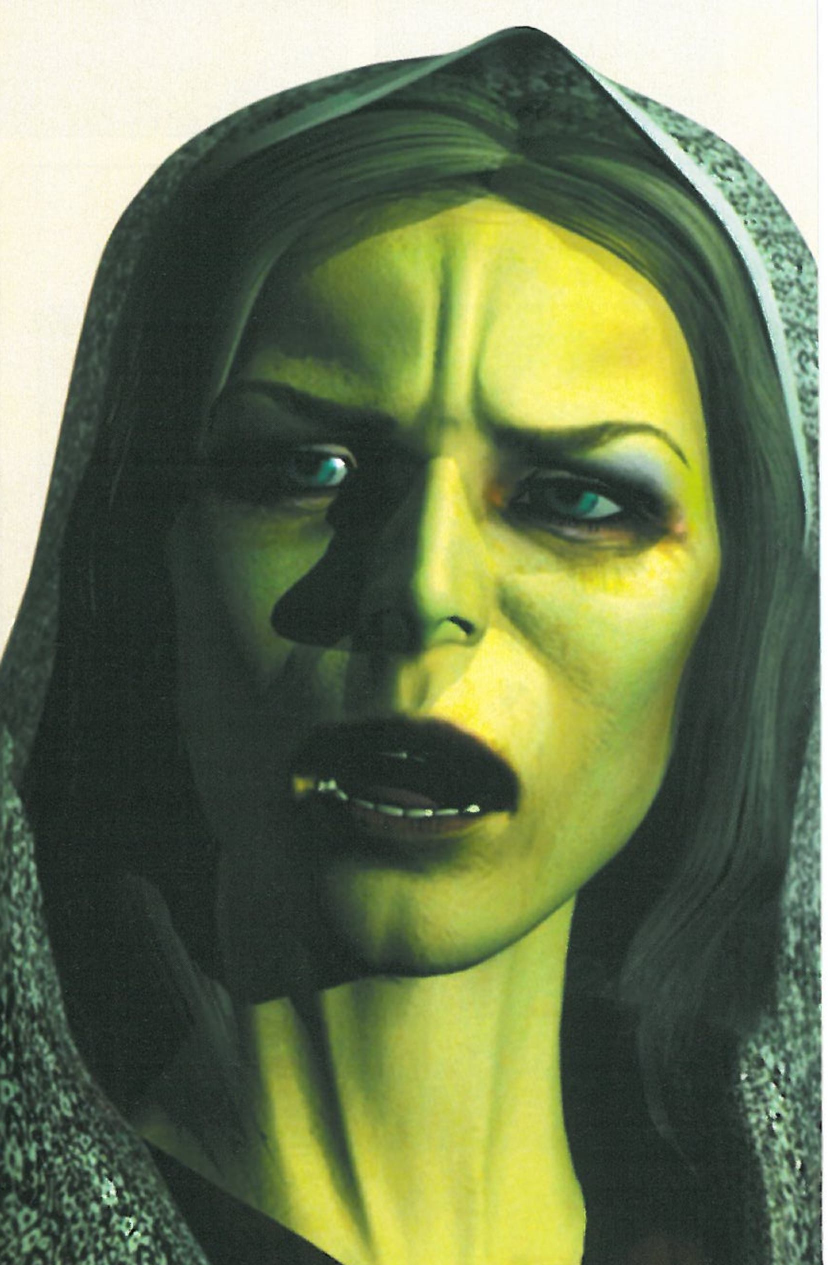
Sal por la puerta de tu derecha y ve a la sala 304.


101

Acércate a la placa de acero para descubrir que está atornillada a la pared.


102

Sal de la habitación y entra en el trastero para conseguir la bolsa de sangre.

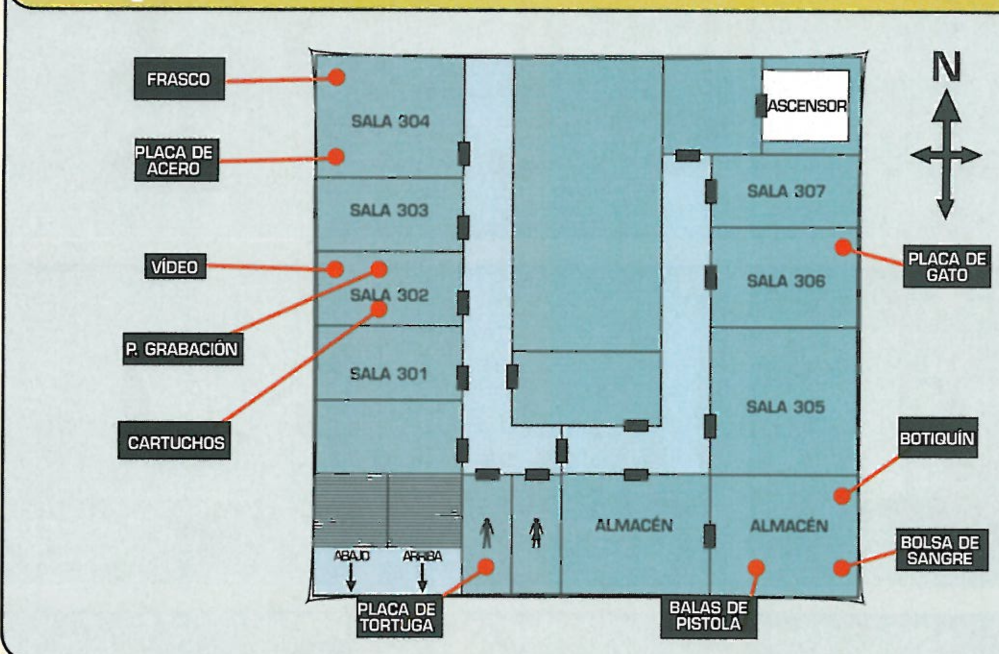








hospital alternativo - Planta 3



TRUCOS

OPCIONES EXTRA
Inicia o continúa una partida y luego pulsa: L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de opciones de tu inventario. Aparecerá un menú de opciones extra, donde podrás seleccionar el control de las armas, el color de la sangre, el control de la perspectiva, el giro de retirada, el control de andar/correr y la función de apuntar de forma automática.





CONSEJO

Tus víctimas no siempre morirán al desplomarse, así que pulsa X para pisotearlas y estar seguro de su defunción.



103 Ve a la sala 306 y despega la placa del gato de la pared.



104 Abre la puerta doble del ascensor (la usarás más adelante).



105 Métete en los aseos de caballeros de aquí y toma la placa de la tortuga.



106 Ahora baja al 2º piso por las escaleras y ve a la sala 201.

MODOS DE JUEGO

***Silent Hill* está dividido en tres niveles de dificultad**
Aquí tienes la diferencia entre cada uno de ellos

NIVELES DE DIFICULTAD/MIEDO

A *Silent Hill* se puede jugar en tres niveles: fácil, normal y difícil.

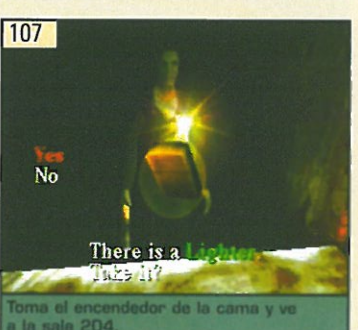
FÁCIL
Unos pocos monstruos desperdigados por el juego que infligen una cantidad moderada de daños. Además recibes la cantidad máxima de balas (30) en cada caja de munición para la pistola. Sólo se pueden revelar cuatro de los cinco finales.

NORMAL
La cantidad normal de monstruos, que causan la cantidad normal de daños. Están disponibles la sierra eléctrica, el taladro y otras armas (sólo en el modo *Next Fear*). Recibes la cantidad normal de balas (20) en cada caja de munición para la pistola. Están disponibles los cuatro finales normales, más el final del OVNI.

DIFÍCIL
Montones de monstruos que causan un pasote de daño. Están disponibles todas las armas de bonus y todos los finales. Se puede acceder a los cuatro finales normales, así como al del OVNI.



MODO *NEXT FEAR*
Cuando hayas completado el juego una vez, el siguiente modo de miedo pasa a ser disponible. Ya puedes pillarte armas adicionales usando tu partida completa grabada.



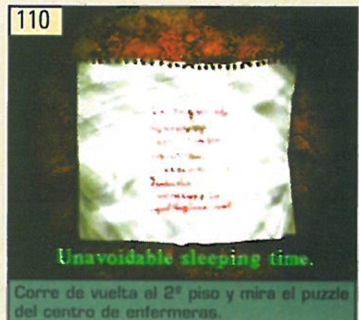
107 Toma el encendedor de la cama y ve a la sala 204.



108 Usa la bolsa de sangre con el tentáculo y toma la placa del sombrerero.



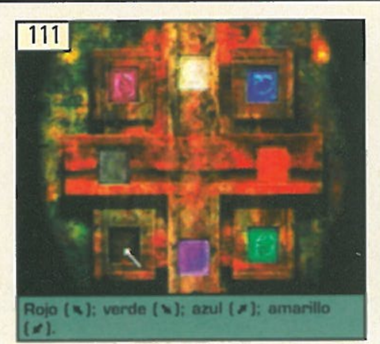
109 Siguiente parada: el despacho del dire en el primer piso. Pilla la placa de la reina.



110 Corre de vuelta al 2º piso y mira el puzzle del centro de enfermeras.



LIBRO DE RUTA



Rojo (↘); verde (↘); azul (↗); amarillo (↗).



Apresúrate hacia el quirófano, pasando por la sala de preoperatorio.



Toma de la mesa la llave del trastero del sótano y dirígete a la UVI.



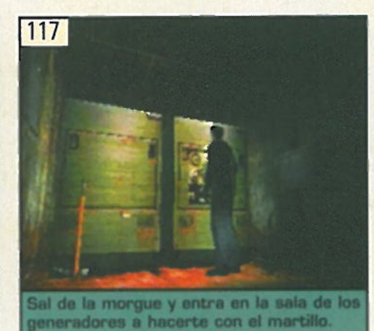
Encontrarás el alcohol desinfectante en la unidad de vigilancia intensiva (UVI).



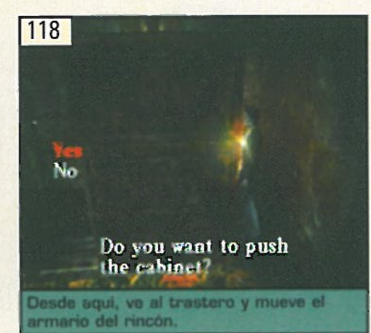
Usando el ascensor, baja al sótano y entra en la morgue.



Toma la ampolla de la mesa, junto a los cuchillos.



Sal de la morgue y entra en la sala de los generadores a hacerte con el martillo.



Desde aquí, ve al trastero y mueve el armario del rincón.



Se revela otra sala. Aquí hallarás un enrejado cubierto de parras.



Usa el alcohol y el encendedor en la parra para dejar un agujero al descubierto.



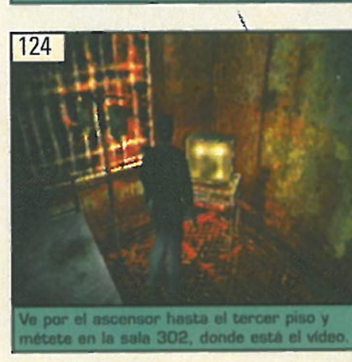
Baja a los pasillos y mata a todo zombie que te encuentres.



Entra en la sala que contiene el cuadro de Alessa y toma la llave de la sala de reco-



Pilla la cinta de vídeo de la otra sala antes de volver a la reja.



Ve por el ascensor hasta el tercer piso y métete en la sala 302, donde está el vídeo.



No hay imagen y el sonido es básicamente ruido de estática.



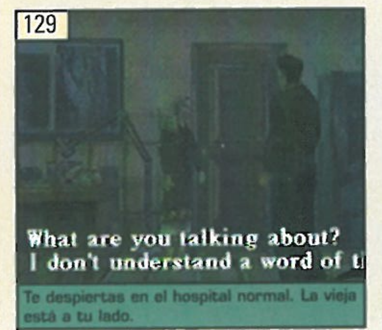
Vuelve a bajar al primer piso por el ascensor y entra en la farmacia.



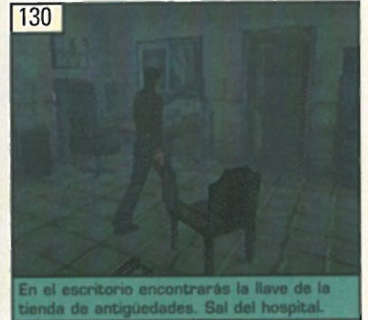
Usa la llave de la sala de visitas y verás una secuencia de vídeo.



Aparece una chati. Aquí ves a Lisa por primera vez.



Te despiertas en el hospital normal. La vieja está a tu lado.



En el escritorio encontrarás la llave de la tienda de antigüedades. Sal del hospital.

CONTINUARÁ...

Guarda la partida, porque volveremos en el siguiente y horrendo número de *PlanetStation* para ofrecerte la parte final de esta pavorosa aventura.



CONCURSO

EXPEDIENTE X

PLANETSTATION Y GAMESHOP TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE EXPEDIENTE X. SI QUIERES AYUDAR A MULDER Y SCULLY EN SUS NUEVAS AVENTURAS EN LA CONSOLA GRIS, ¡RESUELVE ESTE PASATIEMPO Y PARTICIPA EN ESTE ENTRETENIDO CONCURSO!

SERES EXTRAÑOS, CUALIDADES PARANORMALES, AGENTES FEDERALES... ENCUENTRA LAS 29 PALABRAS RELACIONADAS CON EL MUNDO FANTÁSTICO, SOBRENATURAL Y SECRETO DE *EXPEDIENTE X*, Y UNE LAS LETRAS SOBRANTES PARA FORMAR LA FRASE QUE DEBES ESCRIBIR EN EL CUPÓN. SI LA DESCUBRES PODRÁS ENTRAR EN EL SORTEO, ASÍ QUE ¡CORRE A POR UN BOLÍGRAFO Y PARTICIPA!



A	L	A	M	S	A	T	N	A	F	A	Y	L	L	U	C	S
J	V	I	E	O	R	D	F	O	R	T	C	E	P	S	E	N
U	H	C	A	P	V	E	N	U	S	I	A	N	O	D	E	O
R	E	N	N	O	O	E	X	S	M	T	A	T	A	R	H	I
B	C	E	O	R	I	H	F	O	Z	A	S	U	T	E	A	C
E	H	D	I	T	M	R	U	O	R	I	D	S	A	D	P	C
A	I	I	G	N	S	U	M	M	E	C	E	O	I	L	A	U
L	Z	V	E	A	I	B	T	G	A	R	I	V	R	U	R	D
I	O	I	L	C	I	N	R	A	R	N	I	S	O	M	A	B
E	R	R	I	I	E	E	N	E	N	N	O	L	M	A	N	A
N	E	A	T	L	T	S	T	M	O	T	P	I	A	O	O	F
I	D	L	R	L	G	A	U	I	N	A	E	S	D	D	R	B
G	N	C	O	E	R	I	U	T	I	R	I	P	S	E	M	I
E	A	P	S	T	D	P	L	A	O	N	A	I	C	R	A	M
N	R	N	X	E	A	I	T	A	P	E	L	E	T	E	L	T
A	U	E	M	S	O	V	N	I	U	F	O	L	O	G	I	A
T	C	A	M	S	A	L	P	O	T	C	E	A	T	I	O	N

RELLENA EL CUPÓN, RECÓRTALO Y ENVÍALO A:

CONCURSO EXPEDIENTE X
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT

THE X FILES

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 29 de octubre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 14 de *PlanetStation*.

FRASE ____________________

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Teléfono ____________________





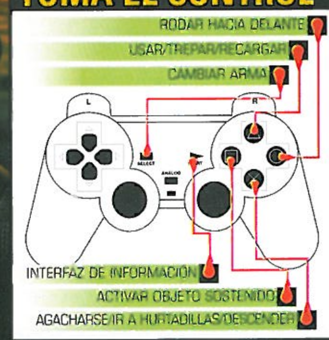


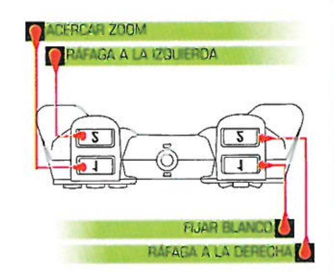
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**

SYPHON FILTER

Con el mundo al borde de un **holocausto vírico**, a Gabriel **Logan** le toca sacar las castañas del fuego. Para ayudarle en su tarea, aquí tienes la **guía completa** y los mapas de todos los niveles de este **fantástico juego**.

TOMA EL CONTROL







GEORGIA STREET

Gabriel tiene múltiples objetivos en Georgia Street. Su tarea principal es acceder al metro, donde hay colocadas bombas con el Syphon Filter. Gaby cuenta con el respaldo de agentes armados del CBDC. Estos tipos patrullan las calles e intentan mantenerlas despejadas de terroristas. No dejes de ayudarlos si se encuentran en apuros. No mates a ningún agente del CBDC o la misión habrá terminado.

Antes de enfrentarte a los terroristas del bar, Gabriel necesita equiparse. Su 9 mm elemental no tiene nada que hacer contra Kravitch. ¡Consíguete ya un rifle de asalto!

1. Gírate y dirígete al callejón **A**. Corre hacia el coche patrulla del área **B**. Úsalo como cobertura y elimina a los francotiradores del tejado. Recoge los M-16 que dejan caer los terroristas. Equípate con el M-16 y úsalo para pelar al resto de francotiradores.

2. Entra en el banco del punto **C**. Ponte ante el agente del CBDC que está desactivando la bomba. Descarga tu M-16 sobre los terroristas. Éstos están armados sólo con pistolas, así que debería ser un tiro al pato. Una vez que el agente esté a salvo, se activará el primer punto de control.

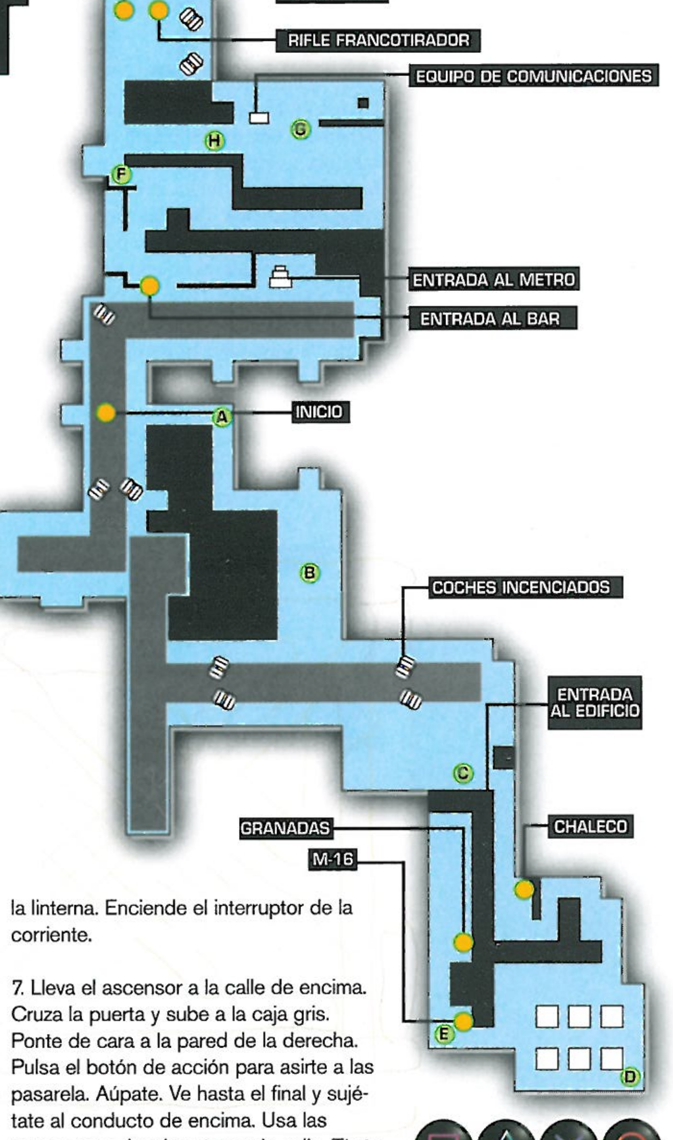
3. Dirígete al punto **E**, en la parte trasera del banco. Toma el M-16 que hay tras la puerta y usa la linterna eléctrica de Gabriel para hallar una caja de granadas. Sal del banco y encamínate al bar. Al salir del banco, Gaby será atacado por nuevos francotiradores en el tejado. Permanece cerca de los edificios y no podrán ni atisbarlo.

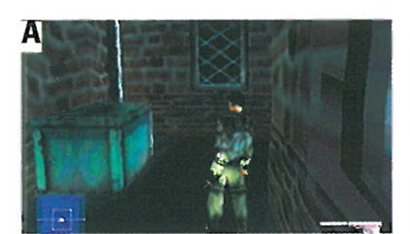
4. Entra en el bar. Ve por el pasillo de la izquierda y mata al guarda de la sala **F**. Sigue por el pasillo hasta llegar al bar principal. Kravitch está a cubierto tras una de las mesas, en el punto **G**. Selecciona el M-16 y acaba con su feo trasero. Cárgate el dispositivo de comunicaciones para activar otro punto de control.

5. Ve hacia la entrada del metro. Usa la linterna eléctrica para descubrir un chaleco antibalas, en la zona oscura de la derecha. Acércate a la entrada del metro para recibir un informe de situación del cuartel general. Vuelve a la sala **F** del bar.

6. Dispara a la ventana de la sala. Salta a través de ella y dirígete a la puerta del punto **H**. Haz un zoom sobre el candado y vuélalo. Cruza las puertas y acércate al interruptor de llamada del ascensor. Actívalo y baja en el ascensor. Selecciona la linterna. Enciende el interruptor de la corriente.

7. Lleva el ascensor a la calle de encima. Cruza la puerta y sube a la caja gris. Ponte de cara a la pared de la derecha. Pulsa el botón de acción para asirte a las pasarela. Aúpate. Ve hasta el final y sujétate al conducto de encima. Usa las manos para desplazarte por la calle. Tírate a la escalera de incendios y píllate el lanzagranadas M-79. Regresa al metro y entra en la terminal.















El botón de apuntar también hace las funciones de mirar. Úsalo para obtener una mejor imagen del área que te rodea.



Las cajas pueden usarse como escaleras. Si ves una pila de cajas, podría haber algún arma secreta oculta por ahí.

ARMAS
Gabriel tiene muchas armas letales a su disposición. La mayoría puedes encontrarlas en los cadáveres de los malos. Otras están escondidas en cajas en cada nivel. Como todo en esta vida, necesitas los útiles adecuados para hacer un buen trabajo. Toma siempre un arma que se ajuste a tu tarea. No debes, por ejemplo, usar una escopeta cuando hay civiles en la línea de fuego.

Asegúrate de pulsar el botón de recarga (△) con regularidad y de tener todo un cargador cuando te adentres en una sección inexplorada. No hay nada peor que meterse en una zona de guerra y oír el clic impotente de una recámara vacía.

TASER
Velocidad de disparo: 1
Potencia: 5
Cargador: No
Máximo de unidades: Infinitas
Esta arma reglamentaria del ejército es el último recurso de Gabriel. Si se queda sin munición, siempre tiene el taser. Éste produce una descarga eléctrica fatal que inmola a la víctima. Mantén a Gabriel lejos de los cuerpos ardientes o sufrirá un destino similar.

PISTOLA DE 9 mm CON SILENCIADOR
Velocidad de disparo: 3
Potencia: 2
Cargador: 15
Máximo de unidades: 90
Con su supresor de sonido, la 9 mm es la mejor arma de sigilo. Úsala en misiones donde no deseas que te oigan. La 9 mm se defiende la mar de bien en situaciones de uno contra uno. Contra grupos o un terrorista con chaleco antibalas, es prácticamente inútil.

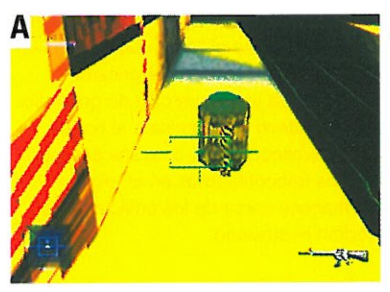
PISTOLA DEL 45
Velocidad de disparo: 2
Potencia: 3
Cargador: 10
Máximo de unidades: 60
La 45 es célebre por su potencia de frenado. Tiene un promedio de fuego algo más bajo que la 9 mm, pero es excelente

TERMINAL DE METRO



No dejes de moverte. Siempre cuesta más acertar a un blanco en movimiento que a uno quieto.

Debes tener cuidado al cruzar las vías del metro. Los trenes pasan con frecuencia y Gabriel se convertirá en poco más que una manchita a menos que vigile donde pisa. También hay un par de bombas desperdigadas por el metro. Gabriel tiene que pone una baliza en cada una de ellas. No uses la escopeta cuando haya bombas en la línea de fuego: la propagación de perdigones las detonarán.





OBJETOS

LLAVES-TARJETA
Tirotea a los malosos para encontrarlas. Sin ellas, Gabriel no tardará en quedarse atascado en algún sitio.

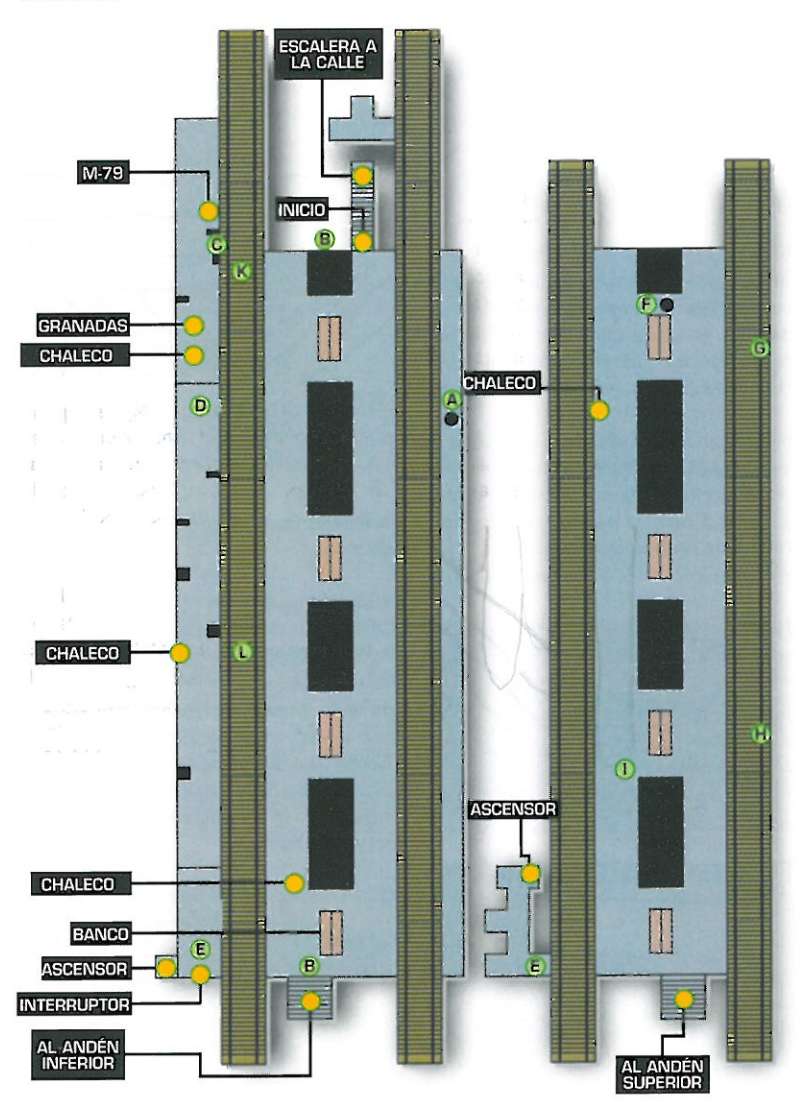


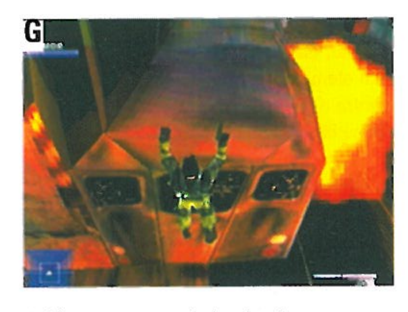
ANTÍGENO
Se trata de la cura al virus Syphon Filter. Cuando Gabriel se hace con él, puede ayudar a quien esté infectado antes de que muera.



ESCÁNER VÍRICO
Un objeto muy práctico. Aparte de ser capaz de detectar el mortífero virus Syphon Filter, el escáner puede ver a través de las paredes, dando a Gabriel una idea de a qué se va enfrentar.







1. No te separes de la plataforma central y ve al punto **A**. Cúbrete con los pilares y pon a trabajar tu M-16. Pulsa el botón ■ cuando estés cerca de la bomba. Gabriel le pondrá un indicador. Ve al punto **B**, cerca de la entrada baja de la terminal. El cuartel general te pasará un informe de la situación.

2. Recorre el túnel que va al punto **C**. Cruza el pequeño agujero que hay allí. Ve a la derecha y gatea por el hueco. Activa la linterna. Toma el M-79 de la caja. Dirígete a la izquierda y píllate el chaleco antibalas y las granadas. Cruza la puerta del punto **D**.

3. Avanza por el corredor, cargándote tíos con la escopeta. Acércate al ascensor del punto **E**. Activa el botón de llamada y baja a la terminal inferior. Acércate de improviso al guarda de la plataforma y métele una bala silenciada en la sesera.

4. Selecciona el rifle sniper y liquida a los dos terroristas de la primera plataforma. Ve al área que vigilaban y cruza los raíles para llegar al lado derecho de la vía. Avanza a hurtadillas por el borde

para eliminar terroristas equipados con chalecos antibalas. El cargador de diez cartuchos puede darte algún que otro chasco al enfrentarte a múltiples enemigos.

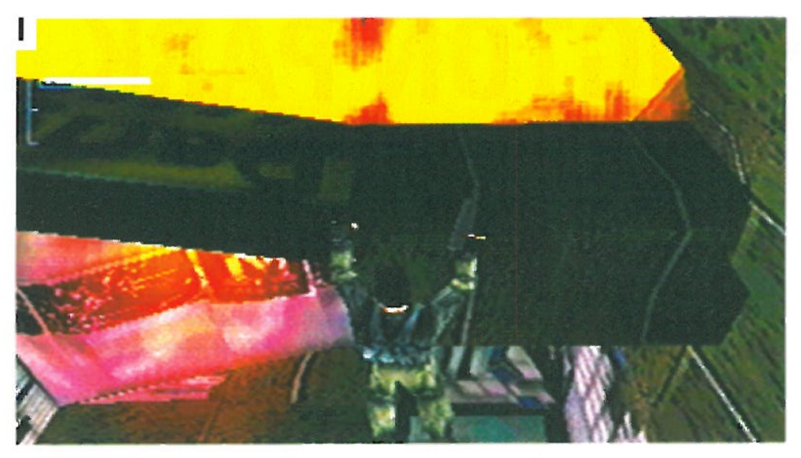
ESCOPETA
Velocidad de disparo: 2
Potencia: 4
Cargador: Disparo único
Máximo de unidades: 25
Tenla a mano para los encuentros cercanos. La escopeta resulta más útil a corto alcance, contra blancos sin blindaje. La dispersión de su disparo puede pillar a varios tíos en un solo tiro. A largo alcance, la potencia de la escopeta queda muy mermada.

ESCOPETA DE COMBATE
Velocidad de disparo: 2
Poder: 4
Cargador: Disparo único
Máximo de unidades: 30
La escopeta de combate es una versión algo mejorada de la escopeta básica. Con su mayor potencia de frenado y su bombeo más rápido, es más eficaz contra grupos de enemigos. Puede incluso aturdir ligeramente a enemigos blindados.

METRALLETA HK-5
Velocidad de disparo: 4
Potencia: 3
Cargador: 32
Máximo de unidades: 192
Las metralletas van geniales para llenar el aire de plomo. Cuando luches con grupos de enemigos, usa los botones de ráfagas laterales para rodearlos y mantén pulsado el botón de fuego. Esto creará una devastadora descarga cerrada difícil de evitar.

METRALLETA G-18
Velocidad de disparo: 5
Potencia: 2
Cargador: 33
Máximo de unidades: 198
Esta metralleta devoramunición se pule un cargador en cuestión de segundos. Su baja potencia queda compensada por un





y mata al siguiente grupo de guardas. Aproxímate con precaución al punto **F**.

5. El terrorista que custodia la segunda bomba está bien entrenado. Si te acercas demasiado lanzará una granada que detonará la bomba. Si le disparas en plan francotirador, se agachará detrás de una protección. Cuando este terrorista intente disparar a Gabriel, métele un tiro en el tarro (lleva chaleco antibalas, o sea que no te malgastes balas en su torso). Cuando lo hayas eliminado, examina la bomba.

6. Tras guardar la partida, rodea el tren estrellado sin acercarte al fuego. Toma el chaleco antibalas si te hace falta. Aguarda a que el terrorista en llamas muera y pasa entonces por encima de su cadáver humeante. Ve al punto **F**.

7. Pela a los dos terroristas que hay cerca del tren en llamas **G**. Ponte en la vía y sube a lo alto del tren ardiente de la derecha. Recorre su techo. Cuando llegues a la sección en llamas del tren, salte por el lado derecho.

8. Echa a correr por la vía para esquivar a los terroristas que lanzan granadas. Devuélveles el fuego, usando el rifle sniper para hacer inútiles sus chalecos antibalas. Usa la linterna eléctrica de Gabriel para dar con el C-4 que ha yen la línea férrea del punto **H**. Recógelo y vuelve adonde te cargaste a los terroristas de las granadas.

9. Ve por la plataforma y encarámate a la caja roja del punto **I**. Trepa al saliente



de encima. Cruza la viga y sigue trepando hasta que Gabriel llegue a una cañería. Usa las manos para desplazarte a la derecha por la cañería. Cuando Gabriel deje de moverse, tírate a la roca de debajo.

10. Recorre el túnel hasta el punto **J**. Coloca el C-4 cerca del pasillo cortado. Con lo listo que es, y va Gabriel y ajusta el contador ¡a sólo cinco segundos! Sal de ahí por piernas. Cuando haya explotado el C-4, el agente correrá hacia la bomba señalizada. Selecciona el M-16 y ponte delante de él. Mata a los terroristas que aparezcan para que pueda desactivar la bomba sin peligro.

11. Ve al punto **K**. Lian te dirá que cierres la cañería maestra del gas. Selecciona la linterna y busca el interruptor en el punto **L**. Activa el interruptor y vuelve al punto **K**. Súbete a los trenes y ve al final del túnel. Por ahí hay unos cuantos terroristas, pero no deberían suponer un gran problema.



CONSEJO

Si no sabes a ciencia cierta desde dónde te ataca un enemigo, pulsa el botón de apuntar para fijarlo como blanco, ya que esto revelará su posición.

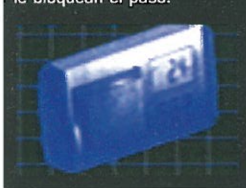
OBJETOS

Durante su misión, Gabriel encontrará muchos objetos que le ayudarán. Muchos de ellos tienen un doble uso. Examina con atención cada objeto para descubrir cómo puede beneficiar a Gabriel en una situación dada.

LINTERNA
Esta lámpara de bolsillo ilumina áreas oscuras, permitiendo a Gabriel vislumbrar objetos ocultos y lugares secretos.



EXPLOSIVO PLÁSTICO C4
Esto no puede usarse contra los enemigos. Gabriel necesita el C4 en varios momentos de la misión para despejar obstrucciones que le bloquean el paso.



Este pimpollo es una apetecible agente rusa, con una preocupante inclinación por el gas nervioso
Dispárale en la cara para detener su despreciable carrera criminal

MARA ARAMOV

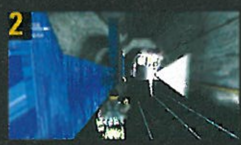
BLINDAJE: CHALECO ANTIBALAS — **ARMAMENTO: RIFLE DE ASALTO**
ENERGÍA: 3 — **FACTOR DE RESISTENCIA: 4**

Gírate y pilla el chaleco antibalas si lo necesitas. Ve al túnel y tira a la izquierda. Corre por las vías y selecciona el M-16. No te separes del centro del túnel para que no te atropellen los trenes. Usa tiros a la cabeza para abatir a los guardias: así conservarás la munición.

Sigue corriendo por el túnel. Si te arrincona el tren, puedes rodar por debajo de las barreras azules para escapar. Cuando Gabriel llegue a Washington Park, encontrará a Aramov oculta en un hueco. Está bien armada y lleva un chaleco antibalas. Avanza enseguida hacia ella e intenta un tiro a la cabeza; así la dejarás fuera de combate y Gabriel podrá robarle el chaleco antibalas.



Utiliza los pilares para cubrirte y sal repentinamente para acribillar a las fuerzas terroristas.



Rueda por debajo de las barreras para evitar a los trenes. ¡No probéis esto en casa, niños!



Mantén la calma y agarra tu arma con firmeza para darle a Mara en la cabeza.

rápido promedio de fuego. La G-18 debería usarse para acabar con jefes y blancos de fuerte blindaje con una cantidad ingente de balas.

METRALLETA BIZ-2
Velocidad de disparo: 4
Potencia: 3
Cargador: 66
Máximo de unidades: 396
Ésta es la mejor metralleta con diferencia. Gracias al gran tamaño de su recámara, la BIZ-2 se cepilla a los enemigos como quien no quiere la cosa. Ni siquiera los blancos blindados tienen posibilidad alguna ante esta arma de fuego rápido. Hazte con ella lo antes posible.

RIFLE DE ASALTO PK-102
Velocidad de disparo: 4
Potencia: 2
Cargador: 30
Máximo de unidades: 180
Este arma los terroristas la deben haber comprado en Toys R Us. Tiene las mismas especificaciones que el M-16, pero le falta mordiente. Deja esta pistola de corchos para los amateurs y quédate con el M-16 para contar con un fuego de apoyo decente.

RIFLE DE ASALTO M-16
Velocidad de disparo: 4
Potencia: 2
Cargador: 30
Máximo de unidades: 180
Puedes conseguir el M-16 hacia el principio, junto a los cadáveres del escuadrón químico. Es potente a medio y largo alcance y puede acabar fácilmente con enemigos de blindaje ligero. Contra chalecos antibalas hay que usar una larga ráfaga de tiros.

RIFLE DE ASALTO K3G4
Velocidad de disparo: 4
Potencia: 2
Cargador: 20
Máximo de unidades: 120
Este arma dispara balas rociadas con teflón que perforan el blindaje. Ello anula la protección del chaleco antibalas, lo que

WASHINGTON PARK

COMBATE

El juego gira en torno al combate. Debes aprenderte todos los trucos del negocio para mantener a Gabriel con vida.

DISPARO CERTERO
Mientras se mueve, Gabriel dispara sin apuntar. Este método de disparo impreciso consume más balas de las que haría falta. Cuando te las veas con pocos enemigos, agáchate para liquidarlos. Al hacer esto



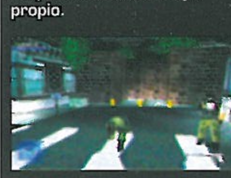
aumenta la puntería de Gaby.

USA LOS INDICADORES
No pierdas de vista los dos indicadores de blancos que hay arriba a la izquierda. Cuando el indicador verde llegue al máximo, significa que Gaby puede efectuar un tiro limpio contra su blanco.



Asimismo, cuando la barra roja alcance su nivel máximo, Gaby empezará a recibir tiros de sus oponentes.

REVUÉLCATE
Para proteger a Gabriel de sus atormentadores, usa los botones de desplazamiento lateral para esquivar su fuego. Su voltereta hacia delante confundirá incluso al mejor de los tiradores. Usando R2 o L2, Gabriel puede rodear a sus enemigos, evitando su fuego y respondiendo con fuego propio.



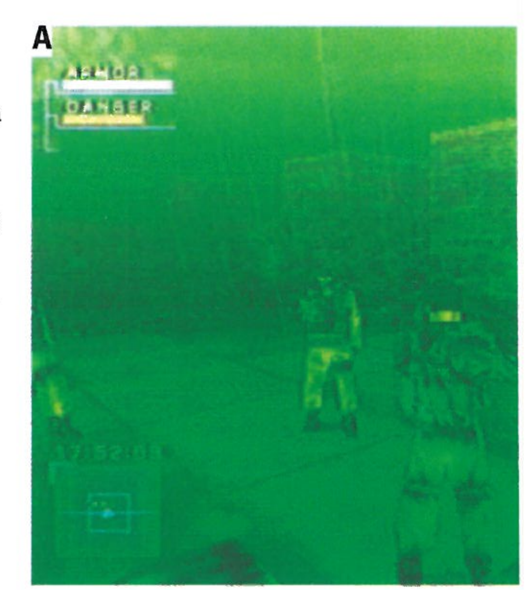
Hay cuatro bombas víricas escondidas en el parque. Gabriel tiene 20 minutos para completar esta tarea, o de lo contrario los precios de las vivienda en Washington bajarán en picado. La mayoría de los terroristas del parque están armados con pistolas del calibre 45. Ponte como prioridad hacerte con una de ellas a la menor oportunidad. El parque es muy abierto, así que vigila tu retaguardia.

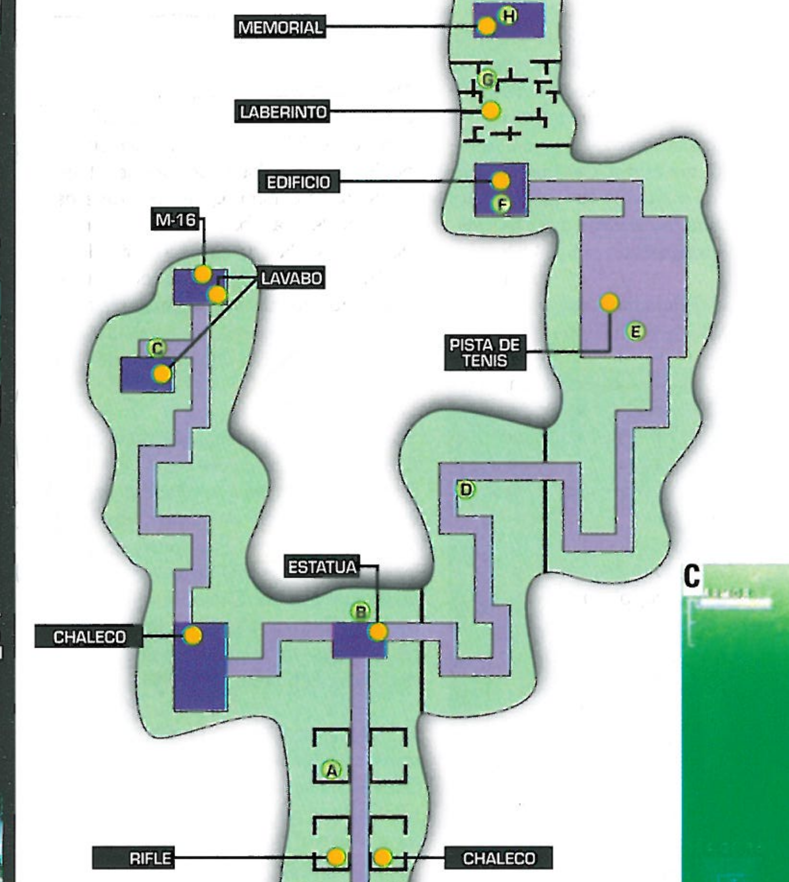
1. Selecciona el M-16 y acaba con el primer grupo de terroristas atacantes. Dispara al tío del tejado para adquirir un rifle de visión nocturna. Tira por el Norte hacia los pequeños jardines cercados y hazte con el equipo oculto en su interior.

2. Ve al punto **A**. Activa la primera bomba y aparecerá el agente de CBDC. Selecciona la escopeta. Ponte entre el agente y la entrada al jardín. Cárgate a los terroristas a medida que aparecen. Si el agente muere, se acabó la partida.

3. Ve hacia la estatua. Ignora de momento el aviso de rehenes y ve detrás de la estatua. Señaliza la bomba del punto **B**. Selecciona la 45 y ponte tras el agente del CBDC. Usa el botón de fijación de blancos para rastrear y matar a los terroristas atacantes con un tiro por cada uno.

A





4. Ve por el camino de la izquierda. Gatea por el pasillo amurallado. No te metas aún en la zona abierta. Selecciona el rifle de visión nocturna. Elimina al guardia que hay al otro lado del área. Selecciona la pistola del 45 y mata a los dos guardias que cubren la entrada. Usa la voltereta para que no puedan apuntarte.

5. Sigue avanzando por el camino de la izquierda y recibirás un mensaje de Lian.

C

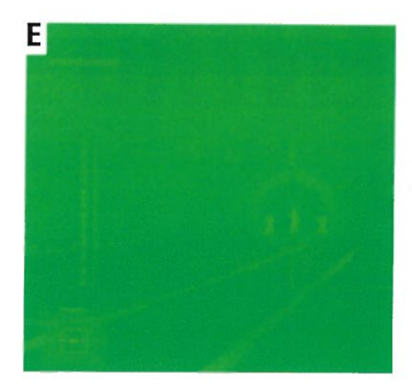
la convierte en el arma más eficaz. Eso sí: apuntar de cerca puede ser difícil.

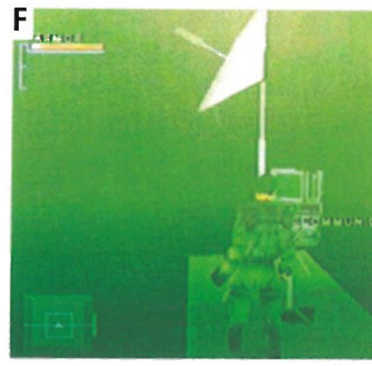
RIFLE SNIPER
Velocidad de disparo: 2
Potencia: 2
Cargador: 10
Máximo de unidades: 30
El rifle está equipado con una opción de zoom que te permite conseguir unos tiros limpios a la cabeza. Este visor también se puede usar para examinar áreas extensas desde lejos. Usa el rifle sniper para blancos problemáticos, sobre todo hombres armados con granadas de mano.

RIFLE DE VISIÓN NOCTURNA
Velocidad de disparo: 2
Potencia: 2
Cargador: 10
Máximo de unidades: 30
Usa el visor del rifle de visión nocturna para descubrir enemigos ocultos en condiciones de baja visibilidad. Al igual que con el rifle sniper original, está silenciado. El rifle original tiene un mejor rendimiento a la luz diurna; usa este para misiones nocturnas o en espacios cerrados.

GRANADA
Velocidad de disparo: 1
Potencia: 5
Cargador: No
Máximo de unidades: 10
Las granadas de fragmentación son ruidosas y lentas de disparar. Cuando las lances contra unidades que sepan de tu presencia, saldrán corriendo del área de explosión. Acércate a hurtadillas a grupos de enemigos y tírales granadas a los pies para obtener buenos resultados.

GRANADA DE GAS
Velocidad de disparo: 1
Potencia: 5
Cargador: No
Máximo de unidades: 10
Al igual que con la granada corriente, este arma hará que el enemigo se disperse si ve cómo la lanzas. Es un arma silenciosa. Úsala para eliminar grupos de enemigos sin alertarlos de tu presencia.







No te separes del camino y cárgate con el M-16 a los guardias que se entrometan. Éstos están equipados con rifles de visión nocturna, pero mientras Gaby no deje de moverse, no podrán ponerle la mira encima.

6. La bomba el punto **C** se encuentra cerca de los lavabos públicos. Señaliza la bomba y selecciona la 45. Liquida a todos los terroristas que ataquen al agente del CBDC. Éste está protegido por la pared de la izquierda, así que dedícate a escudar su lado derecho.

7. Cuando la bomba esté desactivada, inspecciona el tejado del lavabo que hay al Norte. Encima hay un M-16 escondido. Vuelve al punto **C**, recogiendo la munición de visión nocturna por el camino. Enfila la senda de la derecha para llegar al campo de tenis.

8. No te despegues del camino para hallar la última bomba en el punto **D**. A la que el agente empiece a desactivarla, empezarán a llegar terroristas para atacarlo. Usa el M-16, si tienes suficiente munición. Si no, opta por tiros a quemarropa con la pistola del 45.

9. Corre hacia la pista de tenis del punto **E**. Cruza el pasillo y mata a los francotiradores de las paredes usando la escopeta. Entretanto, muévete sin parar o le harán a Gaby un nuevo agujero en la cabeza.

10. Acércate a la red que rodea el campo de tenis y usa el rifle de visión nocturna para eliminar al guardia. Gatea hacia la entrada del campo. Usa el rifle de visión nocturna para centrarte en el tipo que vigila a los rehenes. Ve a por un tiro en la cabeza y haz gala de una buena puntería. Si fallas, se acabó lo que se daba para los rehenes.

11. Selecciona la pistola del 45 y corre por la pista de tenis. El siguiente objetivo de Gabriel es el dispositivo de comunicaciones. Gatea hacia el punto **F**. Usa el rifle de visión nocturna para acabar con el guardia de patrulla y con el tío del tejado.

12. Avanza con sigilo hacia el edificio. Usa el rifle de visión nocturna para volar al guardia de dentro. Ve a su posición y selecciona la pistola de 9 mm. Gatea por el dentro del edificio y cárgate al guardia del pilar de un tiro al melón.

13. Sube por el edificio principal para llegar al dispositivo de comunicaciones. Penetra en su interior con el botón ▲. Gabriel recibirá otro informe de situación, en el que se destacará a Marcos como objetivo. Ve hacia el laberinto de setos del punto **G**.

14. En el laberinto las mejores armas son la oscuridad y el sigilo. Cárgate las luces con el rifle de visión nocturna. Esto oscurecerá el área, permitiéndote acercarte a Marcos sin ser visto. Mata primero a sus dos guardaespaldas y ve luego hacia su posición en el rincón superior izquierdo del laberinto. Métele un tiro en la cabeza y su chaleco antibalas es tuyo.

15. Dispara a las luces que hay cerca del monumento (**H**). Avanza despacio hacia el edificio que hay allí. Selecciona el M-16 y pela a los guardias que intentan atacar a Gabriel. La mayoría de ellos llevan chaleco antibalas, así que intenta dispararles a la cabeza. Usa el rifle de visión nocturna para acabar con los últimos terroristas delante del monumento.



▲ Utiliza el rifle de visión nocturna para localizar y matar al agente enemigo Marcos.

LANZAGRANADAS M-79
Velocidad de disparo: 1
Potencia: 5
Cargador: No
Máximo de unidades: 10
El M-79 dispara tan rápido que el enemigo no tiene tiempo de esquivar su proyectil altamente explosivo. Es lento de recargar, así que más te vale pillar a todos los malosos con el primer tiro. Un consejo de amigo: no te acerques demasiado al enemigo al disparar o Gabriel morirá por el estallido.

JEFE DE NIVEL

Anton se encargará de caldear un poco el ambiente
Dispárale al contenedor para refrescarle un poco las ideas

ANTON GIRDEAUX

BLINDAJE: ACERO CARBÓNICO DE ALTA DENSIDAD A PRUEBA DE BALAS
ENERGÍA: 10
ARMAMENTO: LANZALLAMAS
FACTOR DE RESISTENCIA: 6

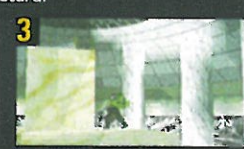
Si has visto *Arma letal 3*, sabrás que Girdeaux es impermeable a las balas. Su único punto débil es el depósito de gasolina a su espalda. Si le das en cualquier otro sitio, las balas sólo le rebotarán. El lanzallamas de Anton matará a Gabriel al instante si lo toca. Además deja tras de sí charcos de fuego que también son letales al tacto. Anton necesita unos segundos para apuntar su lanzallamas, así que no olvides buscar protección mientras está en ello. Para matarlo, usa el M-16 para meterle balas en el depósito de gasolina a su espalda mientras mantienes pulsado el botón de apuntar. Zigzaguea por entre los pilares para que no pueda apuntarte e intenta dispararle a la espalda. Pero ten cuidado, ya que a veces se gira en el acto. Tras diez impactos, el depósito explotará.



¡Calentito, calentito! Si Girdeaux consigue darte con su lanzallamas, te morirás un poco.



Permanece siempre detrás de Girdeaux para evitar que te localize. Utiliza los pilares para cubrirte.



Dispara al depósito de gasolina en la espalda de Girdeaux. Es la única manera de derrotarle.

COMBATE

SILENCIOSO PERO LETAL
Siempre que sea posible, acércate a hurtadillas a los blancos y mételes un tiro en la cabeza para abatirlos con una bala. Ésta es la forma como deberías ocuparte de los agentes fuertemente armados. A base de sigilo, Gabriel puede evitar con-



frontaciones con grandes grupos de enemigos.

APARICIONES SÚBITAS
Cuando te acerques a los enemigos, usa las paredes para cubrirte. Mantén pulsado el botón de apuntar y pulsa entonces R2 o L2 para que Gabriel salga de repente. Alinea el punto de mira con la cabeza del malo y cúbrete de nuevo cuando empiece a dispararte. De



este modo puedes matar a la mayoría de enemigos a que te enfrentas con un riesgo mínimo.

TÁCTICAS DE GRUPO
Escoge siempre tus blancos con tiento para evitar alertar al enemigo. Cuando te enfrentes a guardas en grupo, procura dispararles cuando se alejen el uno del otro. Nunca uses el taser cuando te las veas con muchos enemigos, o Gabriel será un blanco fácil.



RECEPCIÓN DEL CENTRO DE EXPOSICIONES



CONSEJO

Cuando bajes de un saliente, sal siempre de espaldas para que Gaby se agarre al saliente al caer. Así evitarás que se rompa el pescuezo en alguna caída especialmente larga.



CONSEJO

El fuego es letal al contacto. Mantén a Gabriel alejado de los escombros en llamas o se prenderá como una tea.

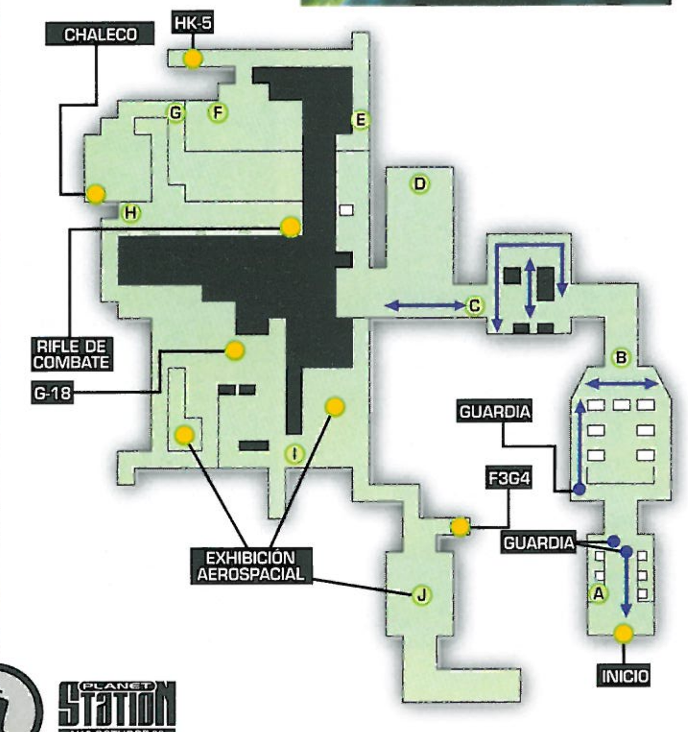
La consigna en este nivel es "silencio". Usa sólo armas silenciadas para deshacerte de los guardias. Avanza con cuidado por los pasillos. Si los guardias descubren a Gabriel, está listo. Tu objetivo principal es Phagan. Debes observar sus movimientos, aunque sin acercarte demasiado. Una vez más, si pillan a Gabriel, es hombre muerto.

1. Aguarda a que Phagan desaparezca por las escaleras y ponte entonces sobre el segundo grupo de macetas a la izquierda (**A**). Espera a que el primer guardia venga hacia ti: se pondrá justo más allá de la visual del segundo guardia. Acaba con él. Luego apunta a su compañero. Tras eliminarlos a ambos con tiros en la cabeza, agénciate sus armas.

► Desde el piso de arriba, ve disparando a los guardias conforme vayan desfilando por tu punto de mira.

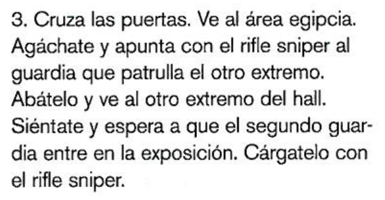






2. Enfila el pasillo de la izquierda. Acércate a la pared azul y liquida al guardia que hay junto al pilar de un tiro en la cabeza. Hay un segundo guardia patrullando la puerta **B** que va de izquierda a derecha. Acércate a él por la izquierda y métele una bala en el cráneo cuando vaya hacia la derecha.

3. Cruza las puertas. Ve al área egipcia. Agáchate y apunta con el rifle sniper al guardia que patrulla el otro extremo. Abátelo y ve al otro extremo del hall. Siéntate y espera a que el segundo guardia entre en la exposición. Cárgatelo con el rifle sniper.



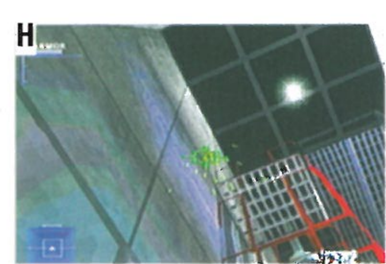
4. Ve al punto **C** del rincón. Pégate a la pared y dispara al guarda cuando doble la esquina. Ve a la sala **D**. Dentro te espera Benton. Cuando su cobertura se vaya al garete, Benton atacará a Gabriel con su G-18. Usa el HK-5 para finiquitarlo.

5. Toma el G-18 y la llave-tarjeta del cadáver de Benton. Acércate al interruptor que controla la puerta y púlsalo. Agáchate para cubrirte en cuanto aparezca el guarda. Mátalo mientras corra hacia la esquina. Adopta una posición defensiva tras la cabeza de piedra de la siguiente sala.

6. Selecciona el rifle sniper y cárgate a los guardias. El tío del saliente superior lleva chaleco antibalas, así que endósale un tiro en la cabeza. Trepa a la cabeza de piedra. Agárrate al saliente de encima. Trepa al punto más alto y dispara a la cerradura del respiradero que hay en el punto **E**.

7. Ve por el pozo de ventilación y píllate el HK-5. Vuela la cerradura del respiradero que da a la exhibición. Selecciona el rifle sniper y empieza a eliminar a los guardias. Cárgate al tipo del chaleco antibalas para conseguir otra llave-tarjeta.

8. Vuelve a lo más alto de la sala. Activa el interruptor de la puerta del punto **F**. Deslízate por la rampa y corre al pasillo del punto **G**. Rueda por debajo de la puerta y avanza poco a poco hacia el pilar. Hay un guardia con chaleco antibalas. Dispárale a la cara y agénciate su llave-tarjeta. Usa el rifle sniper para cargarte al hombre que hay en la galería de encima.

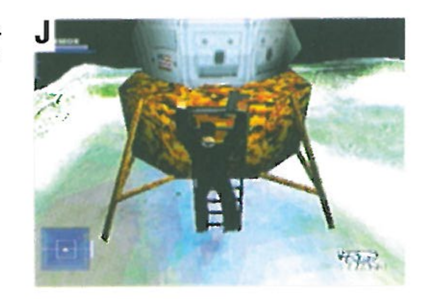


9. Dale al interruptor de la pared. Mata a los tíos del área contigua. Acércate al ascensor (**H**). Llámalo y súbete. Apunta hacia arriba y dispara al interruptor que echa chispas. Esto hará que el ascensor vaya al nivel tres. Bájate en dicho nivel. Ve por la galería. Liquida a los tipos que hay cerca de la pirámide inca. Corre al final de la pasarela y recoge la llave-tarjeta.

10. Vuelve al ascensor. Desciende a la planta baja. Cruza las puertas dobles. Ve a la puerta autorizada para el personal del museo (**I**). Ábrela de una patada. Cúbrete y dispara a los cuatro tíos de la sala. Lánzate hacia delante y quédate su munición. Ve a la izquierda y activa el panel de control. Cruza la puerta.

11. Usa la escopeta de combate para matar al guardia junto a la ventana. Corre al otro extremo del pasillo para hacerte con el rifle de asalto K3G4. Selecciónalo y cárgate a los guardias de debajo. Apunta a la cabeza, ya que casi todos ellos llevan chaleco antibalas.

12. Tírate sobre el módulo lunar y sube por la escalera del lado. Desde allí, estírate y agárrate a la pasarela de encima. Corre por el pasillo y mata al último guardia. Abre a patadas las puertas azules para completar la fase.



DINORAMA

Esta parte del museo está vigilada por la seguridad de élite de Phagan. Todos ellos están equipados con chaleco antibalas y automáticas pesadas. Manténte a cubierto y tira a la cabeza siempre que puedas. No intentes enfrentarte a múltiples oponentes: mátalos uno a uno o Gabriel no tardará en ser historia. Toma todos los chalecos antibalas que encuentres, ya que los necesitarás más adelante en el nivel.

1. Casi de inmediato, las puertas azules se abren de repente y se presentan tres guardias. Ocúltate tras un pilar o una consola y acaba con ellos. Usa sólo tiros a la cabeza o Gabriel se quedará pronto sin munición. Dispara al guardia del túnel. Mira los armarios a la izquierda de las puertas para hallar algo de equipo.

2. Enfila el corredor y ve al punto **A**. Ve por el exterior de la cúpula y agárrate a las barandillas del techo (mira detenidamente, no son fáciles de ver). Aúpa a Gabriel al centro de la cúpula. Pulsa e para hacerlo caer a través del cristal.

3. Agáchate en cuanto Gabriel toque el suelo. Mata al guardia de enfrente de un tiro en la cabeza. Dispara a los globos por simple gusto. Tírate de esta plataforma y aparecerán más guardias. Usa el escaparate central para resguardarte. Tirotea primero a los tipos de los rifles sniper. Mata al tío de la escopeta de combate para conseguir la llave-tarjeta.

4. Echa abajo la puerta roja para llegar a la exhibición de dinosaurios. Corre hacia la izquierda y escóndete tras el pilar. Aparecerán dos guardias, uno por delante y otro por detrás. Mata primero al de detrás. Luego, usando el T-Rex (**B**) como protección, mata a los guardias restantes.

5. Activa el interruptor **C**. Cruza la puerta de la derecha. Corre hacia la sala de los peces. Cárgate a los dos tipos de dentro. Vigila tu retaguardia porque te atacan dos hombres más. Una vez que la sala esté segura, dispara al acuario (**D**).

6. Sube por el acuario y ve con rapidez a la siguiente exhibición de dinosaurios. Usa el rifle sniper para centrar la mira en la pistola automática de Aramov (**E**). Quítasela de la mano de un tiro. Phagan quedará a salvo. Corre hacia el dinosaurio.

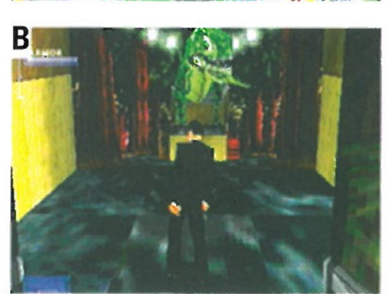
7. Ve a la cola y aúpate al lomo del dinosaurio. Déjate caer cuando aparezcan los guardias. Mátalos a todos, cubriéndote con el dinosaurio. Vuelve a lo más alto de éste y agárrate a las barandillas de arriba. Desplázate hacia el corredor. Examina a Aramov.

▼ Cuélgate de los andamiajes que hay en lo alto de la pantalla. Déjate caer entonces rompiendo el cristal para realizar una entrada de cine.

A



B

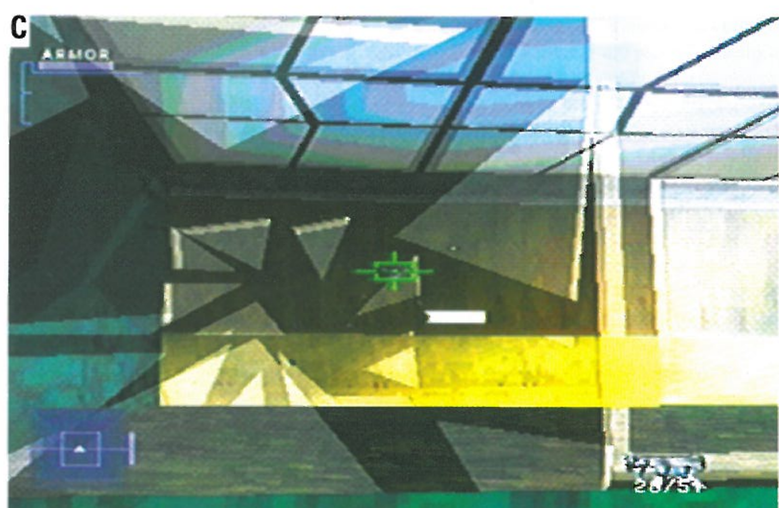


F

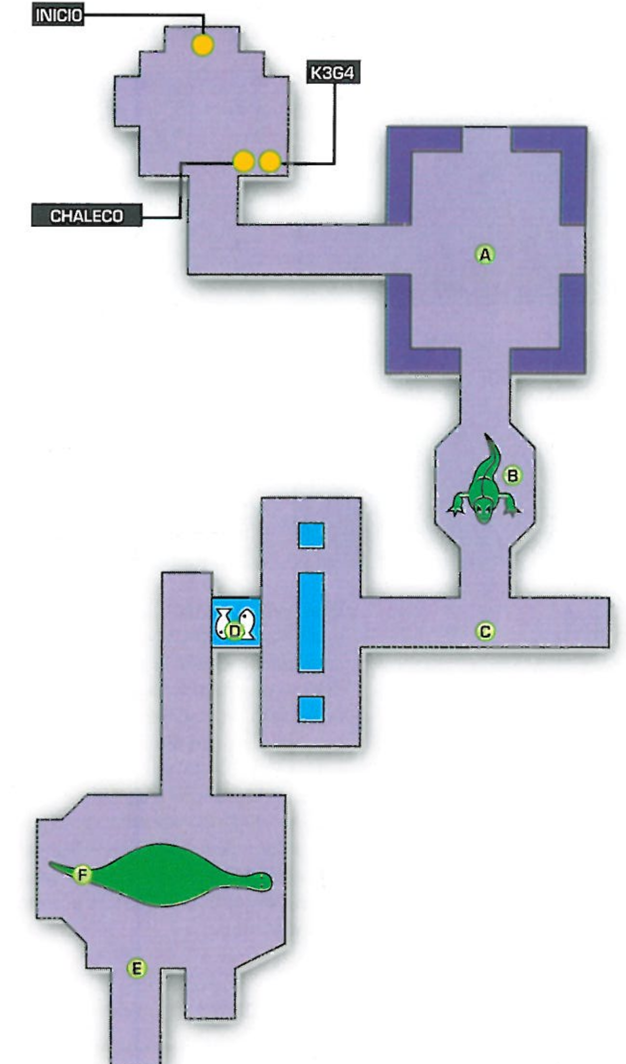




C



◄ Cárgate el acuario para que Gabriel pueda pasar y encontrar la salida.





CONSEJO

Si alguien te lanza una granada, corre hacia él. El enemigo no arroja explosivos si puede atraparle la deflagración.

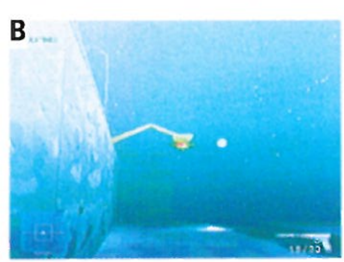


CONSEJO

Tanto el rifle de visión nocturna como el escáner vírico pueden detectar agentes enemigos a distancia. Úsalos para concretar la localización de unidades enemigas en la oscuridad o en terreno abierto.

LA BASE DE RHOEMER

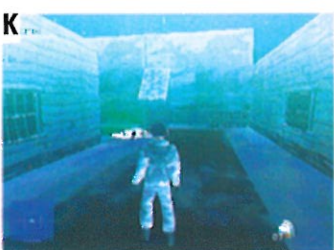
A


B


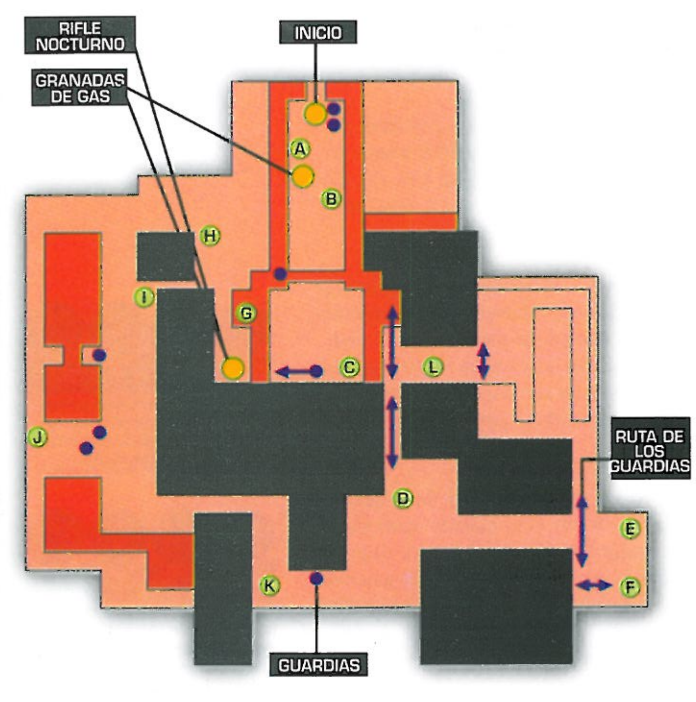
C


D


F


K


Este nivel es complicado. Gabriel debe ocultar su presencia a toda costa. Si lo descubren, sonará la alarma y los guardias se precipitarán a su posición. Para evitar esto, usa sólo armas silenciadas. Los guardias van armados con rifles de asalto PK-102. Tal vez sean unos rifles de asalto baratejos y de bajo calibre, pero no dejan de ser rifles de asalto, así que al loro. Si sorprenden a Gabriel, acércate al enemigo y usa la 9 mm: es mucho mejor que el PK-102 a corto alcance.



1. Gira a la derecha y dirígete a las consignas del cobertizo **(A)**. Recoge las granadas de gas de la consigna. Suelta una de las granadas a los dos guardas que hay en el lado izquierdo del camión. Toma sus armas y ve con cuidado cerca de la lámpara roja.

2. Vuélale los sesos al guardia que hay junto al reflector. Dispara tanto al reflector como a la lámpara roja de la izquierda **(B)**. Esto hará más difícil avistar a Gabriel. Ve hacia el túnel. Ponte bajo el puente y selecciona el rifle sniper.

3. Elimina al guardia que hay en el tejado del edificio de la derecha. Dispara al reflector que tiene al lado. Ve despacio hacia el tanque de gasolina **(C)**. Liquida al guardia que aparece. Elimina el reflector del tejado a la izquierda. Coloca el C-4.

4. Ve bajo el puente de la izquierda. Afianza esta posición y dispara al guardia. Espera en esta zona hasta que baje un segundo guardia por la rampa de la izquierda. Cárgatelo cuando se acerque. Gira a la derecha. Pela al guarida de allí. Acércate a su cuerpo y recoge la munición.

5. Ve al patio **D**. Mata al guardia que patrulla el pasillo de la izquierda. Recorre el pasillo y coloca una carga de C-4 en el depósito **E**. Pela a los dos guardias que hay al otro lado de la valla. Acércate a la puerta sellada **(F)**. Vuela la cerradura. Corta la corriente del punto **G**.

6. Regresa al punto **C**. Sube por la rampa donde disparaste al guardia y llegarás al tejado. Cruza hacia el balcón **G**. Pela al guardia de la entrada cuando los dos soldados hayan pasado de largo. Aguarda a que vuelvan y gaséalos a ambos.

7. Toma las granadas de gas y el rifle de visión nocturna. Ve al pasillo **H**. Espera a que los dos guardias del tejado empiecen a alejarse uno de otro y mátalos a los dos con el rifle sniper. Cárgate también el reflector.

8. Ve al punto **I** y coloca un carga de C-4. Recorre el pasillo de la derecha. Ve despacio hacia el hueco y asesina al guardia. Ve poco a poco hacia el final del edificio. Agáchate tras los barriles y lanza una granada de gas hacia los dos guardias.

◄ Utiliza las granadas de gas para matar a los guardias sin hacer saltar la alarma.

9. Coloca una carga en el tanque de gasolina **J**. Vuelve adonde mataste a los dos guardias cerca de los barriles. Avanza despacito hacia el camino de la izquierda Ponte de cara a la pared hasta ver al guardia de detrás de la valla. Apunta la mira a la altura de la cabeza. Sal de repente y mátalo.

10. Apaga las luces a tiros. Corre al tanque de gasolina del punto **L**. Ponte de cara al punto **K**. Lanza una granada de gas en cuanto aparezcan Gabrek y sus esbirros: deberías ser capaz de acabar con todos. Coloca el C-4 en el tanque de gasolina, Luego examina los restos de Gabrek para hallar una llave-tarjeta.

11. Enfila el pasillo de la izquierda. Liquida al guardia del hueco. Sigue andando. Activa el interruptor junto a la valla. Ve a la izquierda. Dirígete al tanque de gasolina **(C)**. Ve a la derecha. Activa el interruptor del punto **L**. Entra en el patio de delante.

12. Ve a la izquierda del camión. No te separes de la pares hasta que Gabriel esté detrás de los guardias. Usa la mira para lanzar una granada de gas justo entre los dos, con lo cual los dos se irán al otro barrio. Da la vuelta al camión. Cárgate el reflector de encima.

13. Establece un punto en las cajas para ejercer de francotirador. Apaga a tiros las luces de encima de la arcada. Espera a que aparezca el guardia. Hazle una cara nueva. Pasa corriendo por la arcada y entra en el búnker **(M)**. Despeja de guardias las dos salas y ve luego bajo tierra.

EL BÚNKER DE RHOEMER

Dado que se ha activado la alarma silenciosa, puedes usar con impunidad todas las armas pesadas que hallaste en el último nivel. El objetivo principal de Gabriel es encontrar las diez cabezas nucleares y hacerse con sus códigos de lanzamiento. Hay rejillas láser bloqueando la mayoría de pasillos. Tocarlas supone una muerte instantánea. Se pueden desactivar disparando a los interruptores de las paredes.

1. Toma el chaleco antibalas si te hace falta. Mata a los guardias del cruce en forma de T. Gira a la derecha y dispara al interruptor. Pasa a través de la valla láser desactivada. Entra en la sala **A**. Mata al guardia. Examina los dos paneles de control de misiles para obtener los códigos de lanzamiento.

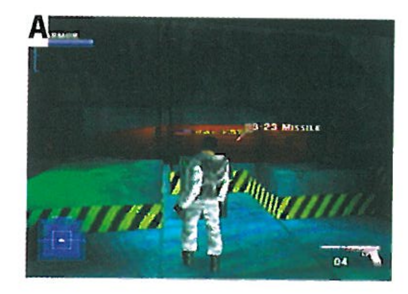
2. Sal de la sala y métete en el corredor. Ve hacia el siguiente grupo de rejillas láser. Dispara al interruptor de la pared de enfrente para desactivar la rejilla del fondo. Vuelve a través de la sala **A**. Ve más allá de la rejilla que acabas de desactivar. Ve al punto **B**. Gira a la derecha. Dispara al botón del extremo.

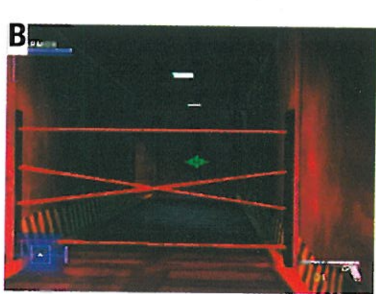
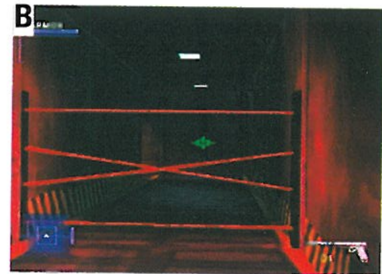
3. Selecciona la escopeta de combate y abate a los guardias que se lanzan a tu posición. Acércate al interruptor al que acabas de disparar. Mata a los guardias a izquierda y derecha. Gira a la derecha. Cárgate el interruptor de la pared de detrás de la pantalla láser. Acércate al interruptor y liquida al guardia que hay al final del corredor.

4. Dispara al interruptor. Gira la esquina y entra en la sala **C**. Usa una granada de gas para silenciar a los dos hombres de la sala. Ve hasta el panel de control y actívalo para hacer subir los misiles. Examina los paneles rectangulares de cada misil. Esto reportará a Gabriel los códigos de lanzamiento.

5. Ve al punto **D**. Gira a la izquierda. Dispara al guardia y al interruptor que tiene detrás. Entra en la sala **E**. Sella la puerta de detrás de Gabriel para evitar incursiones no deseadas. Consigue los códigos de lanzamiento de las cuatro últimas cabezas nucleares.

PUERTA
ORDENADOR
INTERRUPTOR
PANEL DE CONTROL
BARRERA LÁSER
PUERTA
PUERTA
CHALECO
INICIO

A


B



6. Deja la sala y avanza por el pasillo. Dispara al interruptor de la pared de enfrente y regresa a la sala **E**. Dirígete al Norte, pasada la rejilla que acabas de desactivar. Elimina a los guardias del pasillo. Apunta alto, que llevan chaleco antibalas. Entra en la sala de computadoras (**F**). Activa el terminal para abrir la puerta a la sala **G**.

7. Los guardias de la sala **G** están fuertemente armados con granada y rifles PK-102. Además llevan chaleco antibalas. Ventílate primero al guardia de la izquierda, ya que tiene granadas. Vuelve a la sala de computadoras para evitar las granadas.

8. Agáchate junto a la consola y asómate de repente para matar a los guardias. Entra en la sala **G**. Recoge todos los objetos escondidos en las cajas de armas. Dirígete al ascensor **H**. Pulsa el botón, entra en el ascensor y sube arriba del todo.

F




CONSEJO

La armadura se puede sustituir, pero la barra de energía de Gabriel no. Asegúrate de cambiar un chaleco antibalas deteriorado antes de que afecte a su salud.



CONSEJO

Cuando veas la barra de peligro llegar al máximo, rueda hacia delante. Al hacer esto, la mayoría de veces saldrás de la mira del malo, consiguiendo un respiro.

JEFE DE NIVEL

Fuertemente armado y con ganas de dar muchísima guerra
El Hind es un adversario realmente temible

HELICÓPTERO DE ATAQUE

BLINDAJE: PESADO
ENERGÍA: 30
ARMAMENTO: AMETRALLADORA
FACTOR DE RESISTENCIA: 8

Cuando Gabriel haya dejado fuera de servicio la torre de comunicaciones infiltrándose en el panel, aparecerá un Hind. La mala noticia es que dispara cartuchos de gran calibre, así que tu chaleco antibalas no te va a servir de mucho. La buena noticia es que cuentas con esta guía.

Lo primero que hará el helicóptero es hacer pasadas por el tejado disparando a diestro y siniestro. Equípate con el PK-102. Sitúa a Gaby con la espalda contra la barrera central de hormigón. Usa el botón de apuntar para tener a tiro el helicóptero. Dispárale a la cabina. Gaby sufrirá algunos daños por la ametralladora, pero conseguirá endosarle unos cuantos tiros bien dados al helicóptero. Si Gabriel va corto de munición, mira en las cajas que hay cerca de la valla. Contienen chalecos antibalas y munición para el PK-102.

A la que el helicóptero haya recibido unos cuantos impactos, empezará a echar humo. Cuando esto suceda, usará su ametralladora a saco. Si pilla a Gaby en la línea de fuego, lo partirá en dos, así que usa las volteretas hacia delante para esquivar las balas. Haz que use la construcción central para cubrirse. Dispara a través de las barreras cuando el helicóptero sobrevuele a Gaby. Estáte al loro con los hombres que soltarán sobre el tejado. Cuando vuelva a estar dañado, el helicóptero se pondrá a arder. Dale una vez más y se irá derechito al suelo.

1

Utiliza R2 o L2 para evitar el fuego de ametralladora del Hind.

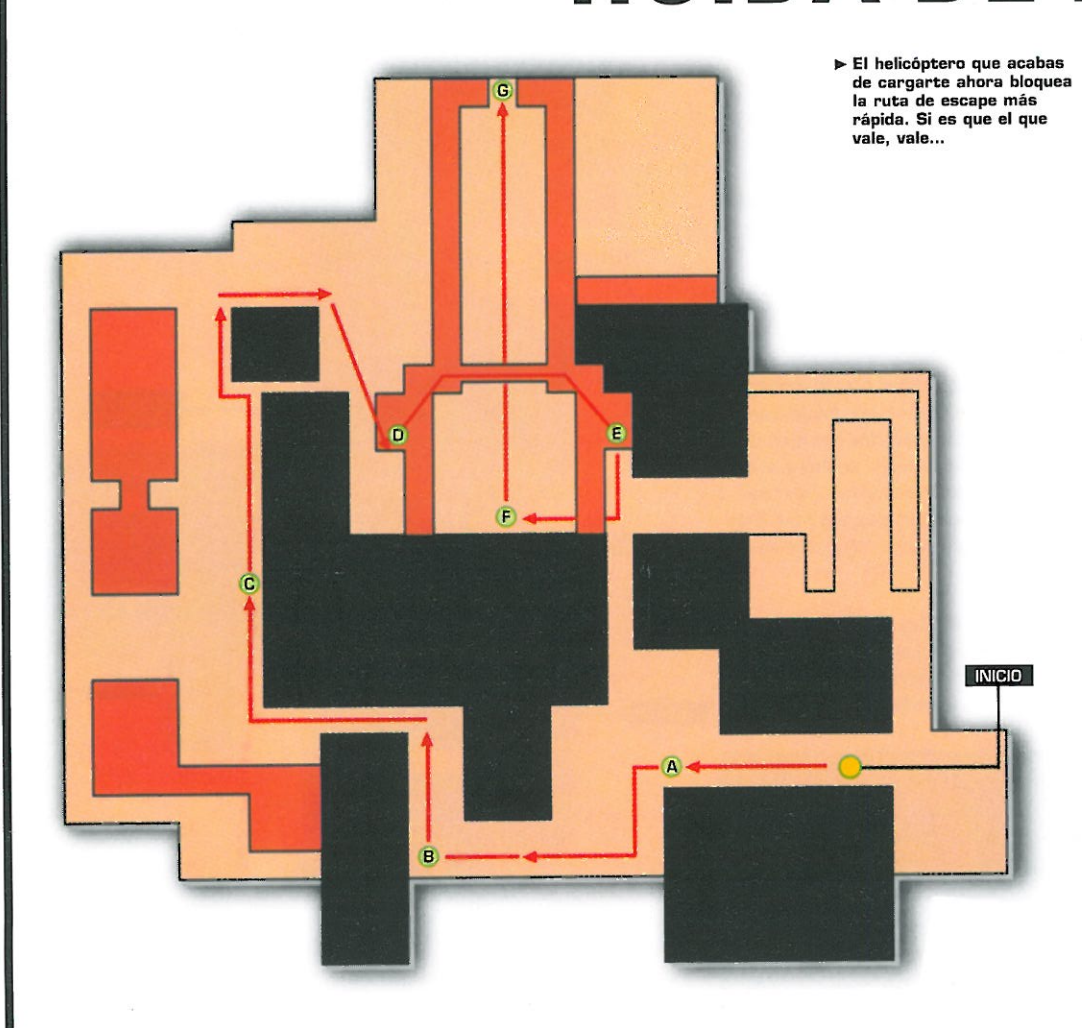
2

Espera a que la barra de objetivo esté completamente verde antes de abrir fuego.

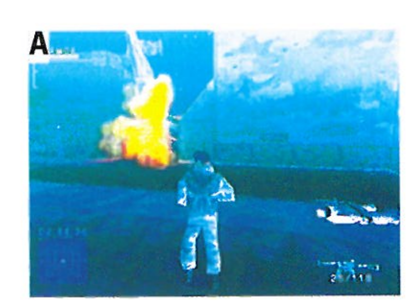
3

Utiliza la torre de comunicaciones para ocultar a Gabe del Hind.

HUIDA DE LA BASE



► El helicóptero que acabas de cargarte ahora bloquea la ruta de escape más rápida. Si es que el que vale, vale...

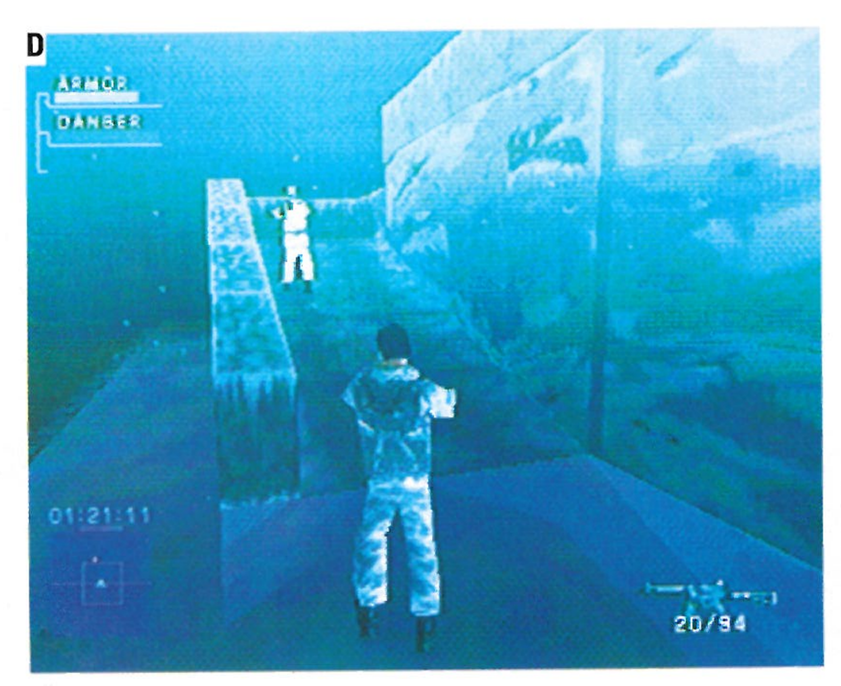

A

Sin helicóptero de rescate y con sólo tres minutos para que explote la base, se podría decir que Gaby lo tiene crudo. Lo principal a recordar al escapar de la base es que no hay que pararse. Puede resultar tentador apuntar a los guardias, pero cada segundo cuenta. La escopeta de combate es aquí la mejor arma, ya que la mayor parte del rato te encontrarás guardias de cerca. Si la barra de peligro sube demasiado, realiza enseguida una voltereta. Esto te librará temporalmente de la mira de los guardias, permitiéndote poner tierra de por medio.

1. Esprinta hacia el punto **A**. Observarás que al helicóptero le ha dado por estrellarse justo en el camino que da a la puerta principal. Sigue avanzando por el camino y gira a la derecha en el punto **B**. Usa los botones R2/L2 para alinear a Gabriel con cualquier guardia que abra fuego: así disparará con mayor puntería.

2. Tira hacia delante y ve por el siguiente giro a la derecha. Encamínate al Norte de la base. Usa las trincheras para proteger a Gaby del fuego enemigo (**C**). Gira a la derecha al llegar al patio del camión. Avanza por la trinchera. Tuerce a la derecha al llegar arriba del todo y corta hacia la rampa (**D**).

3. Atraviesa el tejado. Baja por la rampa y ve por la derecha, bajo el puente (**E**). Vuelve a tirar por la derecha en el punto **F**. Luego corre hacia la puerta. Hay un guardia en el punto **G**. Lánzate hacia delante para esquivar sus granadas. Dispárale a los morros cuando estés cerca. Luego sal del complejo.



D


C



LA FORTALEZA DE RHOEMER

Esta misión tiene múltiples objetivos. El primero es asegurarse de la seguridad de los conejillos de indias. Si alguno muere, la misión habrá fracasado. A todos los cobayas se les ha de suministrar el antígeno para curar el virus Syphon Filter. Hay que encontrar seis. También andan por allí diez de los mejores científicos de Phagan. Estos asesinos de sangre fría deben ser asesinados para evitar nuevos avances en el virus Syphon Filter. Van equipados con chaleco antibalas, así que tira a la cabeza.

1. Gira a la derecha y ve al borde del edificio. Tírate al tejado de debajo (**A**). Ve hacia las vidrieras. Dispara al tipo que asoma la cabeza. Ve hacia la ventana y haz que Gabriel se suba para cruzarla.

2. Toma el rifle sniper de la caja. Recorre el pasillo **B** y dispara al científico en la nuca. Entra en la sala **C**. Usa el antígeno para curar a los dos pacientes de dentro. Vuelve al pasillo. Ve hacia el interruptor. Hace falta una llave-tarjeta para abrirlo.



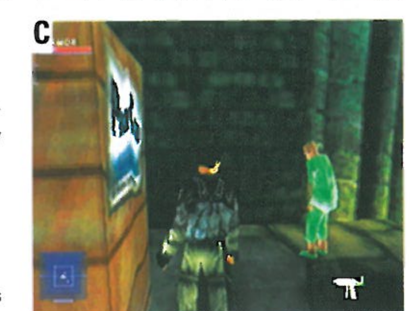
3. Súbete a las cajas del siguiente pasillo. Sigue hacia delante, parando cuando llegues a una curva en el corredor. Selecciona el PK-102 y pon el automático. Deberías poder cargarte al guardia y al científico con una misma ráfaga. Cuando los hayas frito, gira a la izquierda y ve a la sala oscura. Usa la linterna para hallar un chaleco antibalas.

4. Entra en el laboratorio **D**. No dispares a los frasquitos que hay sobre las mesas, ya que sueltan un gas mortífero al ser destruidos. Ve al fondo del laboratorio y cura al cobaya. Sal del laboratorio y ve a la izquierda. Mata al guardia oculto entre las cajas. Si el segundo científico huyó, también debería estar aquí. Ve al laboratorio **E**.

5. Ve poco a poco hacia el laboratorio y abalea al guardia antes de que te detecte. Acércate a los cobayas. Inyecta al que está vivo y deja al muerto. Sigue el pasillo, a través de las cajas, para llegar al laboratorio **F**.

6. Ve con tiento al laboratorio y lanza una granada de gas a través de la ventana para matar a los tres científicos de dentro. De esta forma podrás agenciarte sus chalecos antibalas intactos. El cobaya de dentro está muerto. Entra de todas formas en el laboratorio. Uno de los tres científicos posee la llave-tarjeta necesaria para abrir el interruptor de antes.

7. Regresa a dicho interruptor y fríe a cualquier energúmeno que se cruce en



tu camino. Activa el interruptor y patea las puertas que dan a la sala **G**. Trepa por las cajas para llegar al balcón. Dispara a las ventanas. Gatea por el balcón y liquida a los guardias de delante. Para que Gabriel no quede atrapado en un fuego cruzado.

8. Tírate a la sala **H** y cárgate al científico. Entra en la sala **I** y tuerce la esquina. Pela al guardia y ve al laboratorio **J**. Mata al científico que sale corriendo. Entra en el laboratorio. Selecciona la pistola del 45. Acércate al cobaya. Rueda enseguida para alejar de él los disparos de los guardias que aparecen.

9. Mata a ambos guardias. Inocula al paciente. Regresa al pasillo y vete al punto **K**. Agáchate tras la pared y vuélales el tarro a los dos guardas y al científico. Todos ellos están armados, o sea que no te lances a lo loco.

10. Recoge la llave-tarjeta del científico muerto. Activa el interruptor para abrir las puertas de la biblioteca (**L**) y entra en ella. Vuelve a salir en cuanto aparez-



Pasa desapercibido y muévete con cautela siempre que sea posible. De este modo podrás pillar a los agentes enemigos por sorpresa.



Si andas bajo de munición, usa el taser para matar al enemigo. Recoge las armas que éstos dejen.

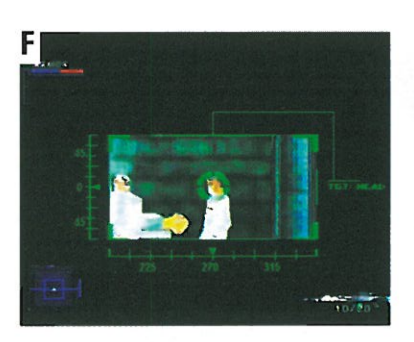




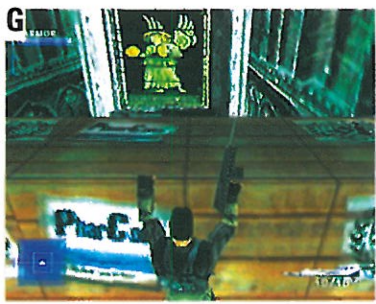
◄ **Dispara a las ventanas de la iglesia y fabrica tu propia vía de entrada en la fortaleza de Rhoemer.**

► **Muchos de los científicos enemigos utilizan chalecos antibalas. Arréales un buen tiro en la cabeza para cargártelos.**

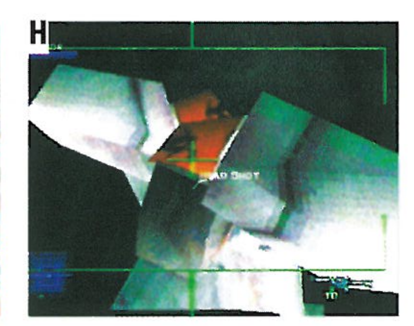
F



G



H



can los guardias o te harán pedacitos. Ve a la entrada y elimínalos cuando estén cerca.

11. Corre al fondo de la biblioteca. Encarámate a la caja de allí. Sube a la galería que mira al área principal. Ve al lado izquierdo de la galería. Sube a la estantería y rompe el cristal de un tiro. Mata al guardia y cruza el puente del punto **K**.

12. Ponte en la ventana y tirotea al tío de debajo. Tírate a la sala. Ve al laboratorio **N**. Usa el rifle sniper para cargarte al guardia. Inyecta al último paciente. Continúa por el pasillo.

13. Elimina al científico que pasa corriendo. Dispara al hombre oculto en las cajas de la izquierda. Recoge el chaleco antibalas. Sigue avanzando por el pasillo y sube a las cajas. Selecciona la pistola del 45 y dispara a la lámpara de araña, que aplastará al guardia de debajo.

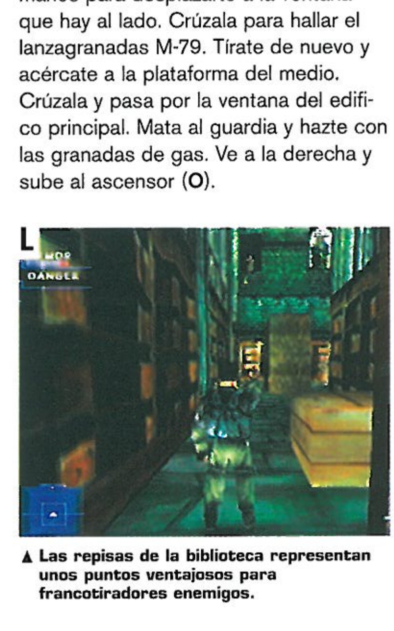
14. Déjate caer cuando el fuego haya cesado. Mata a los dos tipos de las guerreras que se tiran detrás de Gaby, usando la pistola del 45. Sigue el pasillo y mata al último científico. Gira a la derecha cuando llegues a un callejón sin salida. Corre a meterte en el almacén y sal de él cuando aparezcan los guardias.

15. Todos los guardias llevan chalecos antibalas. Dispárales a la cabeza desde la seguridad de la entrada. Sigue el pasillo hasta llegar a otra puerta. Échala debajo de un puntapié y dispara al tío amodorrado que custodia el pasillo.

16. Abre la ventana de un tiro. Trepa al saliente y tírate al otro lado. Usa las manos para desplazarte a la ventana que hay al lado. Crúzala para hallar el lanzagranadas M-79. Tírate de nuevo y acércate a la plataforma del medio. Crúzala y pasa por la ventana del edificio principal. Mata al guardia y hazte con las granadas de gas. Ve a la derecha y sube al ascensor (**O**).

CHALECO
RK-102
CHALECO
K3G4
RIFLE
M79
E
ASCENSOR
GRANADAS DE GAS
N
E
INICIO
A
CHALECO
GRANADAS DE GAS
K
M
L
CIENTÍFICOS
B
D
INTERRUPTOR
G18
C
RIFLE DE FRANCO-TIRADOR
K
PACIENTES
INTERRUPTOR
CHALECO
CHALECO
K3G4
G
H
I

L



▲ **Las repisas de la biblioteca representan unos puntos ventajosos para francotiradores enemigos.**

FORTALEZA INFERIOR

Este nivel es muy parecido a la fase anterior. Debes inocular cuatro cobayas. También hay que eliminar a nueve científicos. Los enemigos son mercenarios rusos ataviados con guerreras. La mayoría de ellos van armados con rifles PK-102, así que muchos problemas no darán. Reserva tu mejor arsenal para el siguiente nivel: es mucho más difícil.

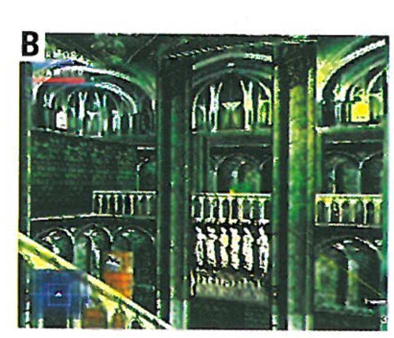
1. Toma el chaleco antibalas a tu izquierda. Baja por la rampa. Mata al tipo oculto en las cajas. Toma el desvío a la izquierda y entra en el laboratorio (**A**). Cura al primer paciente. Ojo con los francotiradores que acechan en las sombras. Recoge la escopeta del rincón.

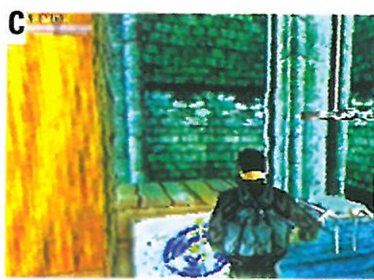
2. Vuelve a la rampa. Toma el desvió a la derecha. Usa el pasamano para protegerte y pela a los guardias que patrullan la galería. Mira el laboratorio que hay al final de la galería. Desciende a la sala **B**. Acaba con el científico de allí. Sube a las cajas del rincón para alcanzar el nivel superior. Toma la pistola del 45 del balcón.

3. Vuélvete a tirar a la sala de debajo. Enfila el pasillo estrecho en dirección Sur para llegar al laboratorio **C**. Liquida a los científicos del interior. Dispara al cristal. Entra en la segunda parte del laboratorio y sube a las cajas de la izquierda. Tírate por la ventana y cura al paciente de dentro. Regresa al laboratorio **C**.

4. Sigue el pasillo y dirígete al laboratorio **D**. No cures aún al paciente. Mata antes a los dos hombres que se esconden tras la esquina. Cura entonces al paciente. Entra en el laboratorio en sí y mata al científico. Éste va armado con una pistola del 45 y lleva chaleco antibalas, así que ve a saco y deprisa.

5. Vuelve a la sala **B**. Entra en el pasillo **E** para llegar a la sala **F**. Dispara a los malos de la sala de encima. Recoge el chaleco antibalas si lo necesitas. Sube por las cajas del rincón para llegar a un pasadizo oculto.





6. Ve por el pasadizo y contacta con el cuartel general cuando se te indique. Inocula al último cobaya. Avanza al interior del patio **G**. Usando las caja como protección, cruza la sala y despacha a los guardias.

7. Usa la pila de cajas del rincón para alcanzar el punto **H**. Dispara con tiento a los guardias y toma el chaleco antibalas de allí. Tírate de vuelta a la galería inferior. Cruza la puerta pequeña. Sigue el pasillo hasta llegar a una sala que da a un área de almacenaje. Corre por el puente (**I**) antes de que los soldados de debajo logren apuntar a Gaby.

8. Entra en el laboratorio al otro lado del puente y dale el pasaporte al científico usando el K3-G4. Toma la llave-tarjeta que llevaba encima para activar otro punto de control. Regresa al punto **H**.

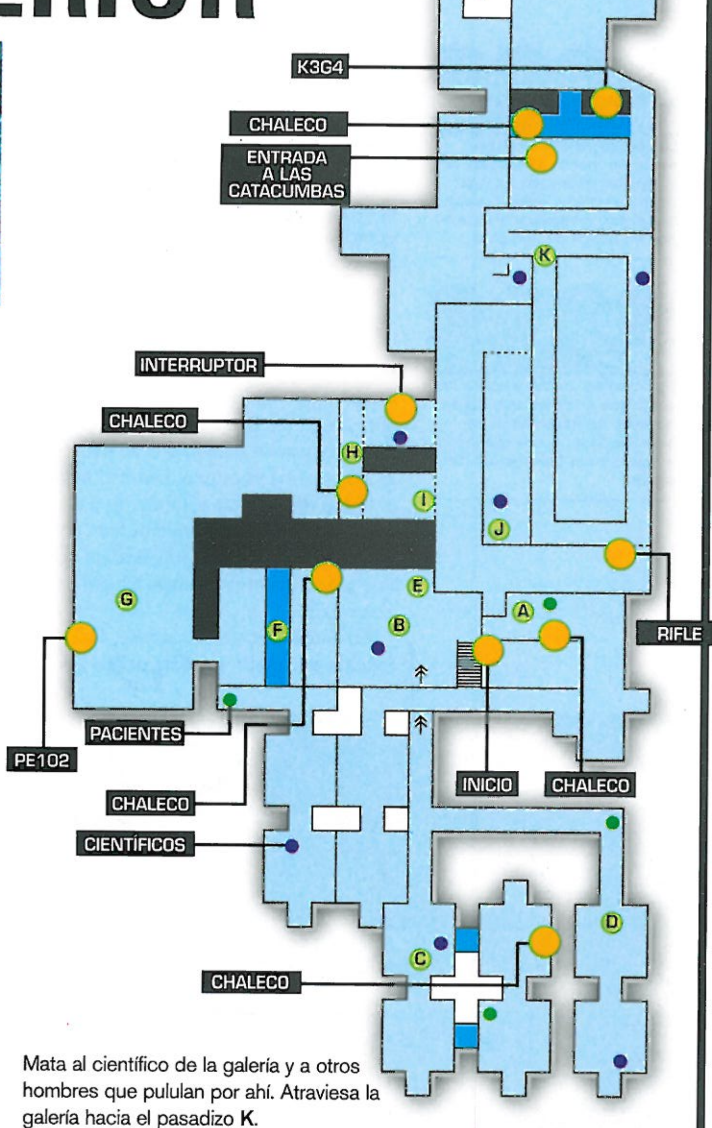
9. Sube al balcón superior. Dispara a la ventana. Tírate a la sala de más allá. Gira a la izquierda. Redecórale la cara al científico. Avanza y usa la llave-tarjeta en el interruptor de la sala (**I**).

10. Enfila el pasillo de la izquierda. Mata al científico que corre hacia ti. Entra en el laboratorio **J**. Avanza despacito hacia el científico que allí se encuentra. Vuélale la cabeza y toma la llave-tarjeta de su cadáver. Desanda tus pasos y recorre el pasillo de la derecha.

11. Dispara a quien se cruce en el camino de Gaby. Activa el interruptor del final del pasillo. Abre la puerta que hay junto a él.

◄ **Utiliza el PK-102 para tiros a larga distancia. A partir de cierta distancia, su efectividad aumenta considerablemente.**





Mata al científico de la galería y a otros hombres que pululan por ahí. Atraviesa la galería hacia el pasadizo **K**.

12. Ve al final de la segunda galería. Elimina a toda la oposición del área. Cruza hacia la viga, sobre la sala, y ábrete paso hacia la enorme vidriera. Gaby saltará a través de ella.

13. Tírate del saliente al jardín de debajo. Dispara a los guardias que están algo retirados de la pared. Toma la única salida disponible y mata al hombre del túnel. Entra en el patio de al lado y apunta a la cabeza de los dos mercenarios.

14. Encamínate al cementerio. Ve matando a los guardias y siguiendo el pasillo. Al final te encontrarás al último científico. Cóselo a balazos para activar un punto de control. Sigue avanzando por los túneles. Baja por el primer tramo de escaleras, en la capilla rosada, para hallar la entrada a las catacumbas.





CONSEJO

Los disparos a la cabeza son más potentes que al cuerpo. Úsalos contra los enemigos blindados.

CATACUMBAS



CONSEJO

Las llaves-tarjeta siempre están en manos enemigas. Si te quedas atascado en una puerta cerrada, vete a practicar el tiro y registra los cuerpos en busca de una llave.



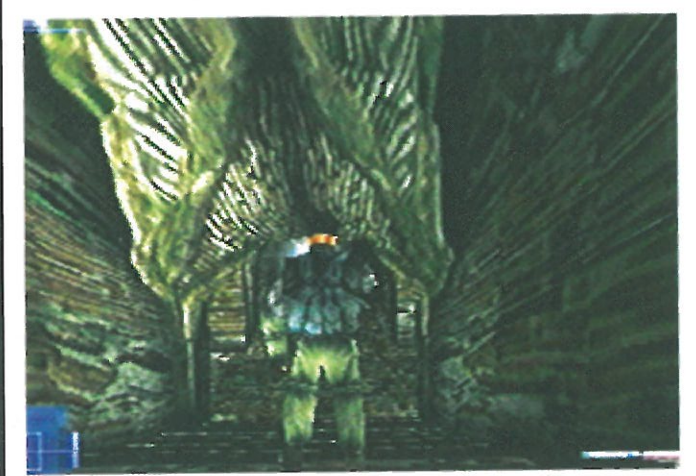
CONSEJO

No intentes matar a todos los enemigos a menos que debas hacerlo. La munición es un bien precioso, o sea que no la malgastes en blancos innecesarios.

Esta misión se divide en tres partes. La primera es una misión de sigilo. Si Gabriel es descubierto, la catacumbas se cerrarán, provocando el fracaso de la misión. Quédate cerca del guardia de las llaves. Usa la pistola de 9 mm o bien el rifle sniper para encargarte de los guardias que te encuentres. Las granadas de gas también resultan útiles, pero asegúrate de que el científico de las llaves no las oiga explotar.

Una vez liberado Phagan, protégelo a toda costa. Usa todo el rato el K3G4, ya que penetrará los blindajes. Apunta alto y aleja tus balas de Phagan, ya que tiene la molesta costumbre de estar en el sitio menos oportuno. Nota: si pulsas el botón de apuntar estando de pie, Gabriel apuntará de forma automática a la altura de la cabeza. Ten esto en cuenta cuando intentes eliminar a los malos con rapidez.

En la última parte de la fase, Gabriel rescata a Lian. En esencia debes adoptar las mismas tácticas que usaste para proteger a Phagan.



1. Tras escuchar al cuartel general, selecciona el rifle sniper y cárgate al guardia del final del pasillo. Recoge la munición para la 9 mm que hay a la derecha de las escaleras. No dejes de seguir al científico. Desciende por la rampa. Toma el chaleco antibalas del hueco de la derecha.

2. Aguarda a que aparezca un guardia cerca del chaleco antibalas. Métele un regalito entre ceja y ceja y sigue al científico. Toma la escopeta que hay a la izquierda. Permanece en las sombras. Selecciona una granada de gas. Lánzasela a los dos guardas para acabar con ellos.

3. Deja atrás la intersección con rapidez, evitando al guardia que acecha por allí. Gira a la derecha al final del pasillo. Ponte junto a la puerta y mata al hombre que entra en la sala. Ve a seguir al científico.

4. Cuando éste gire a la izquierda, espera junto a la entrada del pasillo. Otro guardia doblará la esquina. ¡Vuélale la maldita cabeza! Sigue al científico hasta el final del corredor. Esto activará el primer punto de control.

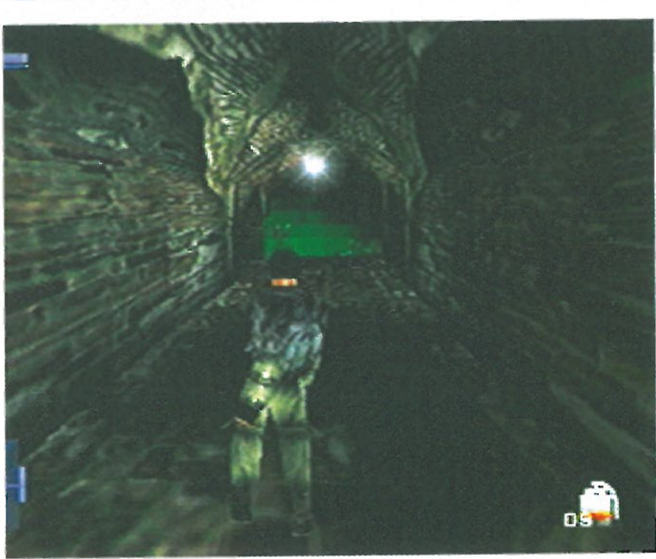
5. Sigue a Phagan. Cuando se detenga por primera vez, pon a Gabriel detrás de él. Dispara primero al guardia de delante. Luego gira de inmediato y apunta a la cabeza de los guardias de detrás. Selecciona un rifle de asalto si posees uno y ponte a rociar balas a la altura de la cabeza.



6. Procura ir por delante de Phagan, ya que la mayor parte de ataques viene por ahí. Sigue avanzando y deberías ser capaz de deshacerte de cualquier perseguidor. Al final llegarás a un hueco de escalera. Esto activa un punto de control. Salta por dicho hueco y mata a todos los guardias del área antes de volver con Phagan.

7. Pronto llegarás a un callejón sin salida. Phagan abrirá la puerta y se irá corriendo. Tu misión es proteger a Lian. Haz lo mismo que con Phagan e intenta quedarte delante de ella. Lian va armada con una pistola con la que apunta a la cabeza. Intenta distraer a los guardias corriendo en torno a ellos para que Lian se los pueda cargar.

8. Al final llegarás al mausoleo, que conduce a la superficie. Hay muchos guardias tendidos a la espera tras los pilares. Corre hacia delante y luego hacia atrás para sacarlos de sus escondites. Luego deja que Lian haga su trabajo.





DISTRITO DEL ALMACÉN

¡Bienvenido a la zona de guerra! Las fuerzas de seguridad de Pharcom y los mercenarios de Rhoemer están liados a tiros. Gabriel está en el fuego cruzado. Debes encontrar los seis cuerpos infectados, señalizarlos con un dispositivo de rastreo y abrirte paso hacia el almacén 76.

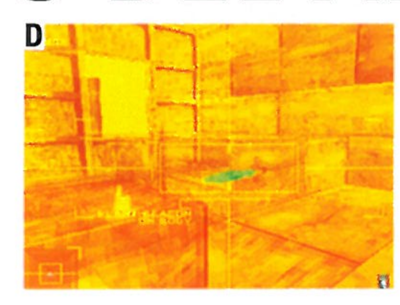
No dejes de correr ni por un segundo. Gabriel no cuenta con munición o potencia de fuego para enfrentarse a las fuerzas de seguridad y a los mercenarios. Deja que se arreglen entre ellos. Cárgate a los rezagados cuando sea necesario. Gabriel debe hacerse con el escáner vírico a la menor oportunidad. Éste le permitirá ver a través de las paredes y detectar los cuerpos que hay que señalizar.

1. Agáchate y abate a los mercenarios que hay ante la posición de Gabriel. Sube al edifico **A** y entra a través de la ventana. Habla con Erikson. Examina la caja de la sala para conseguir el escáner vírico. Tómalo y sal.

2. Antes de seguir con la misión, no es mala idea equiparse. Ve al almacén 13 (**B**). Salta a través de la planta baja y ve por el camino de vuelta. Sigue subiendo para obtener el lanzagranadas M-79. Déjate caer y vuelve afuera.

3. Ve al almacén del punto **C**. Por el camino toma las granadas del edificio pequeño. Entra en el almacén y hazte con la BIZ-2: ¡esta metralleta es la leche en vinagre! Corre de vuelta al edificio del punto **D**. Permanece de incógnito y usa las cajas para proteger a Gabriel del intenso fuego cruzado.

4. Sube al edificio del punto **D** y cruza la ventana. Recorre el pasillo que se adentra en el área de almacenaje de cajas. Usa el escáner vírico para detectar el primero de los cuerpos. Ponte sobre la caja y coloca una señal para activar el segundo punto de control.



5. Salta a través de la ventana hacia el suelo de debajo. Dispara a los barriles de en medio del patio. Esto creará un distracción y permitirá a Gaby trepar por la pared del punto **E**. Pasa a través de la ventana y entra en el almacén 38.

6. Toma el chaleco antibalas y las granadas. Usa el escáner vírico para detectar el cuerpo de la caja. Coloca la baliza y espera a que Lian confirme el punto de control. Dispara a los barriles que hay cerca de la puerta y realiza una salida dramática. Encamínate al punto **F** y patea las puertas.

7. Entra en el almacén propiamente dicho y dispara a los barriles que hay apilados contra la pared. Selecciona la linterna y úsala para hallar el agujero que conduce a los túneles. Tírate por el agujero.

8. Sube por las cajas para llegar al túnel. Gira a la derecha y tuerce a la derecha en el siguiente cruce. Toma el K3G4 de la sala al final del túnel. Regresa al cruce.

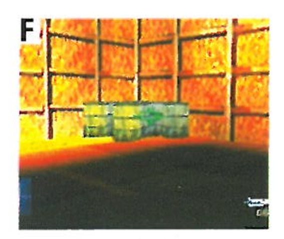
9. Esta vez ve a la izquierda. Dirígete a al superficie. Acércate al contenedor **H**. Sube por las cajas para llegar a lo más alto. Dispara a los tipos del suelo y agárrate al cable de encima. Ve por la derecha al saliente. Apaga la corriente con el interruptor.

10. Tírate del final del borde, de forma que Gabriel quede al otro lado de la valla. Vete al almacén 69 del punto **I**. La puerta del almacén está cerrada. Sube por la pila de cajas de la izquierda. Entra en el almacén por la ventana.

11. Ejerce de francotirador con los guardias de debajo y toma sus chalecos antibalas. Usa el escáner vírico para detectar el último cuerpo. Pon el indicador cerca de la caja que lo contiene y aguarda a que Lian contacte contigo.

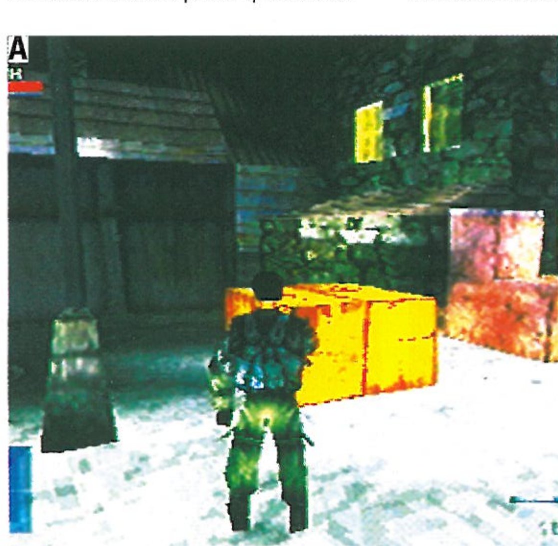
12. Dirígete al punto **G**. Puedes abrir la puerta de la valla que bloquea el camino, puesto que ya no está electrificada. Entra en el túnel y ve todo recto. En algún momento dado, Gabriel encontrará otra puerta. Crúzala. Pasa por la puerta que hay a la derecha.

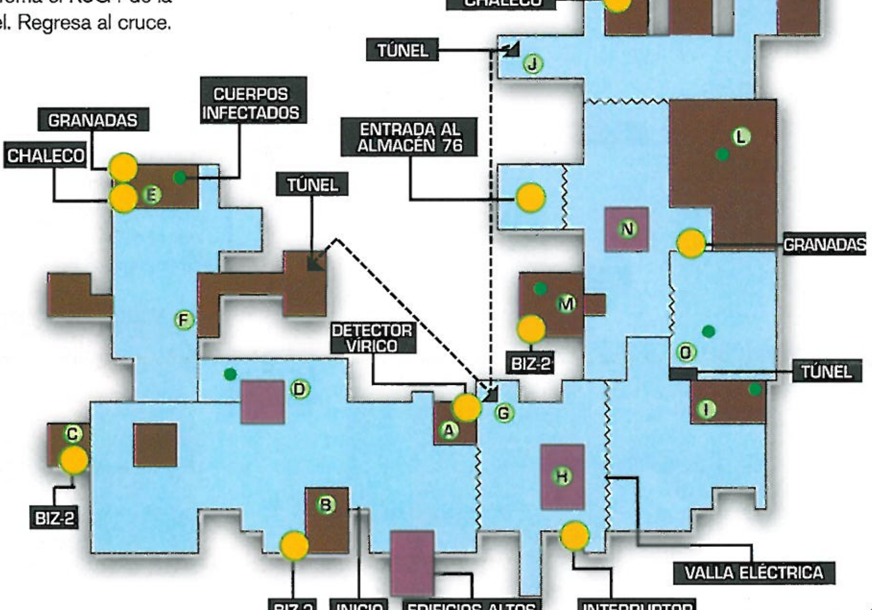
13. Dispara a los tres guardias de cerca del final del túnel y enfila el pasillo de la derecha. Ve a la superficie **J**. Gira a la izquierda cuando llegues a la superficie. Avanza por el callejón. Al llegar a la valla,



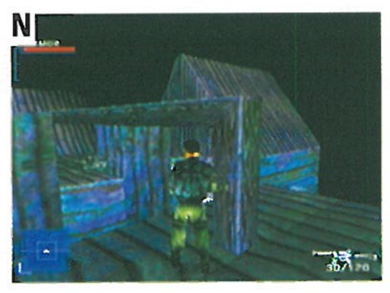


▲ **Cárgate los términales eléctricos para desactivar las verjas electrificadas de la base.**









► Aprovecha la indicación y encarámate a las cajas para encontrar la entrada al almacén.

gira a la derecha y sube al edificio. Salta a través de una de las ventanas para llegar a un punto de grabación.

14. Los guardias de élite de Pharcom tienen armamento de gran calibre y armaduras. Usa el K3G4 para perforarlas. Tírate por el agujero del suelo para llegar al exterior. Dirígete al almacén del punto **K**. Examina el fondo del almacén y enfila el túnel que hay allí.

15. Recorre el callejón y mata a los guardias que hay en el exterior del almacén del punto **L**. Usa el escáner vírico para dar con otro cuerpo. Abandona el almacén.

16. Al salir del almacén, gira a la izquierda y acércate poco a poco a la valla. Pela a los dos tipos que vigilan el callejón. Ve a su posición y sigue adelante hasta llegar a un callejón sin salida. Gira a la derecha y entra en el almacén 74 (**M**).

17. Señaliza el siguiente cuerpo. Rechaza a los agentes de élite. Dirígete al edificio del punto **N**. Sube a las ventanas. Cárgate al tío de dentro. Tírate al almacén. Sube adonde estaba el guardia. Trepa por las cajas para llegar al tejado.

18. Dos guardias se lanzarán sobre Gaby cuando éste aparezca. Haz frente a su fuego y elimínalos con tiros a la cabeza.

Agárrate a la viga de madera y pasa colgado al edificio de enfrente. Sigue en dirección Este y déjate caer al callejón de madera que hay en la parte trasera del almacén.

19. Gira a la derecha. Corre hacia delante y liquida a los dos guardia del patio. Activa el escáner vírico. Señaliza el último cuerpo. Gira otra vez a la derecha y enfila el túnel. Pásalo corriendo mientras matas a los guardias, y tuerce en el primer giro a la izquierda. Sigue avanzando por el pasillo hasta que Gaby llegue a la superficie.

20. El área de encima está repleto de tanques de combustible. Una bala perdida enviará por los aires la zona entera. Para colmo, los guardias de encima empuñan armas muy pesadas y granadas, con lo cual Gaby lo tiene negro para moverse. La mejor forma de pasarlos es correr a más no poder y no molestarse en responder a los tiros. Lo único que ha de hacer Gaby es llegar a la entrada del almacén, cerca de la valla.

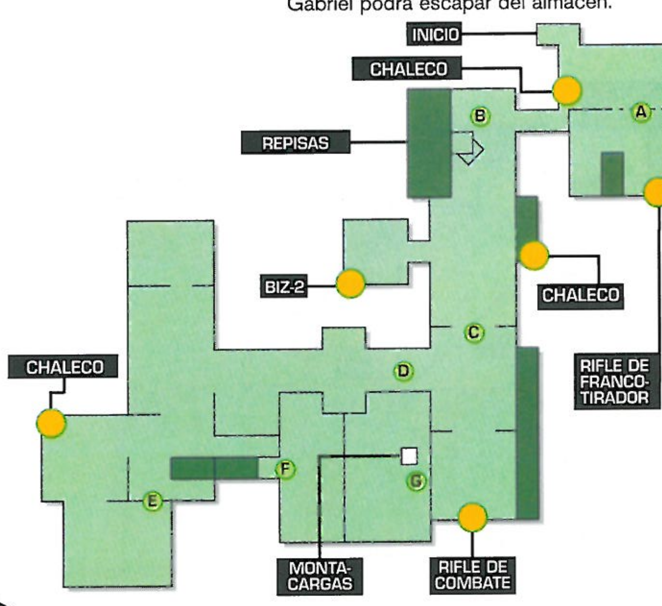
ALMACÉN 76



Ten cuidado al usar el botón de apuntar. La mayoría de enemigos pasan a alerta instantánea cuando los apuntan y se agachan para evitar tus disparos.

Gabriel dispone de unos nimios 15 minutos para salir del almacén y entrar en los silos subterráneos. Normalmente esto sería una simple cuestión de correr como un loco. Por desgracia, el almacén está en llamas y los guardias de élite de Pharcom están allí y armados hasta los dientes.

No dejes de moverte. Las cosas tienen por costumbre hundirse si remoloneas demasiado rato. Tu objetivo es el ascensor de carga. Cuando des con él, Gabriel podrá escapar del almacén.



1. Gira a la izquierda y pasa por entre las llamas hacia la entrada **A** del almacén. Tuerce a la derecha y mata al tío del saliente. Entra en esa sala y sube adonde estaba él. Ve al hueco bajo de la pared y ve rodando a la sala adyacente (**B**).

2. Ábrete paso hasta la pila de cajas de enfrente. Súbete a lo alto de ellas y agárrate a la pasarela de encima. Los paneles marrones de la pasarela cederán cuando Gabriel se ponga encima de ellos. Muévete sin cesar para no matarte de una caída.

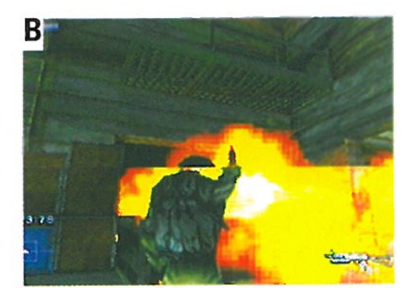
3. Corre por la primera pasarela y mata al guardia. Esprinta por la segunda pasarela. Como casi todos los paneles son marrones, la sección entera se derrumbará. En el último panel de la pasarela te puedes poner sin peligro (**C**).

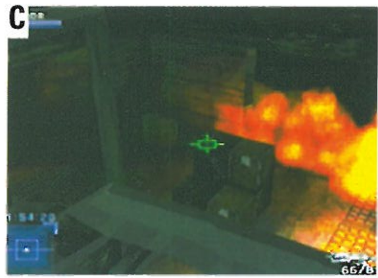
4. Salte de espaldas del borde de la plataforma. Sujétate al saliente al caer para que Gabriel no se rompa las piernas. Liquida a los guardias que te atacan y róbales las armas. Registra las salas circundantes para conseguir más equipo y avanza luego al punto **D** para proseguir la búsqueda del ascensor.

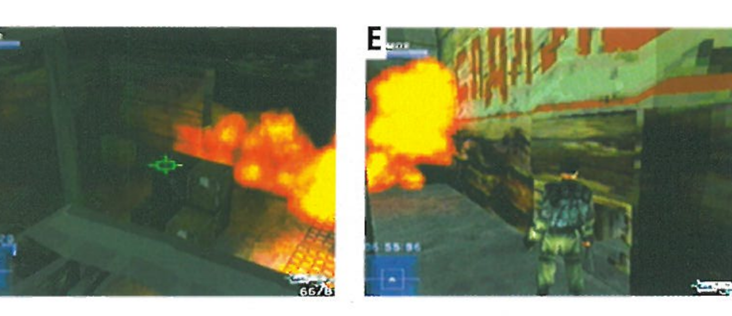
5. En este instante, Lian hablará con Gabriel, activando de paso un punto de control. Ve hacia delante y ponte en las cajas. Espera a que muera el malo y sigue andando. Encarámate al siguiente grupo de cajas. Sube al saliente de la izquierda.

6. Avanza y tírate al otro lado de las llamas. Sigue andando y tuerce en el primer giro a la izquierda. Tres guardias imitadores de Bruce Willis saltarán del saliente que hay ante Gaby. Dispara a los barriles que tienen







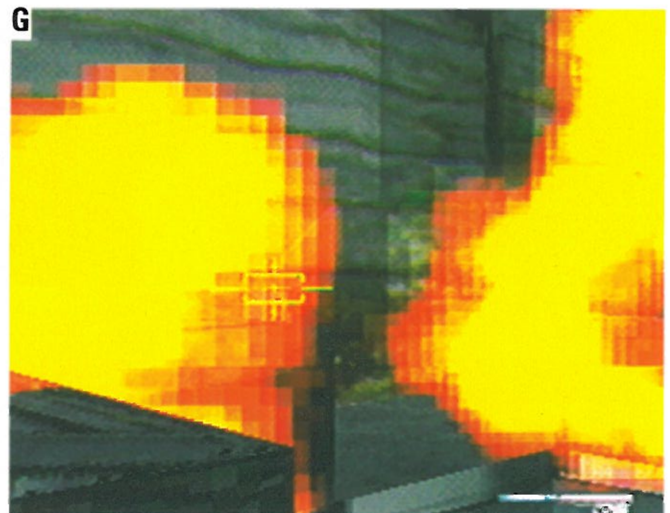


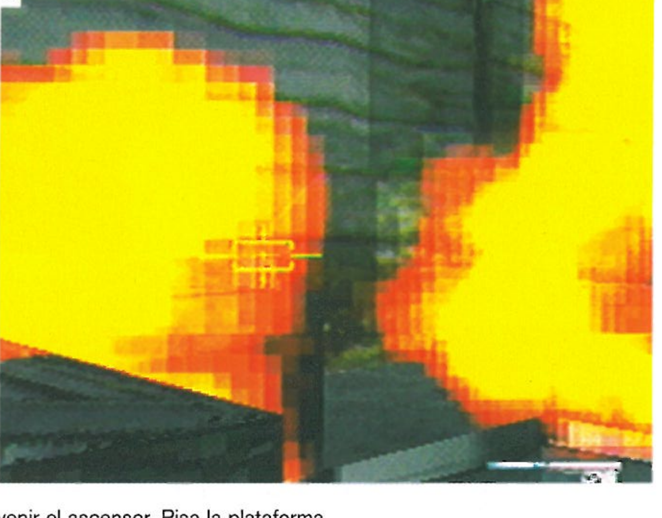
detrás para obtener unos resultados explosivos.

7. Ve detrás del saliente del que vinieron y rueda por el agujero de debajo del cartel (**E**). Gira a la derecha y ve hacia los barriles. Sube a la caja que tienen detrás. Pela al guardia de la pasarela y sube a su posición. Toma el M-79 y vuelve rodando por el túnel adonde acabas de matar a los tres guardias.

8. Ve al Este. Súbete a las cajas y trepa al saliente. Rueda por el agujero del punto **F**. Déjate caer y acércate a las cajas de debajo de la pasarela. Pasa corriendo más allá del puente inestable y dobla la esquina.

9. Tírate de la pasarela a las cajas de debajo. Acércate al ascensor de carga. Mira la pared a la izquierda del ascensor. Dispara al interruptor (**G**). Esto hará





venir el ascensor. Pisa la plataforma cuando llegue.

TÚNELES DE ACCESO AL SILO

Los túneles del silo están repletos de rejillas láser infranqueables. No se pueden desactivar, así que no lo intentes. Hay guardias de élite de Pharcom patrullando el túnel. Muévete despacito y permanece en las sombras para caer sobre ellos. Usa la linterna eléctrica para ayudarte a orientarte en los túneles: podrás avanzar con mayor rapidez.

1. Toma el chaleco antibalas de delante del ascensor. Agáchate tras la caja y cárgate a los guardias de élite que corren a tu posición. Ve tirando para delante hasta llegar al primer puente. Usa el M-79 para acabar con los guardias de allí; de lo contrario, te tirarán granadas.

2. Cruza el puente y acércate a la rejilla láser del final del túnel. Lian contactará contigo. Regresa al punto **A** y sube al túnel. Detente en el primer puente y baja a las cajas de debajo (**B**).

3. Avanza corriendo por el túnel y dales a los guardias ocultos en las sombras.

Hacia el final del túnel hay un hombre que lanza granadas. Cuando te lo encuentres, selecciona el K3G4 y rueda hacia delante antes de disparar.

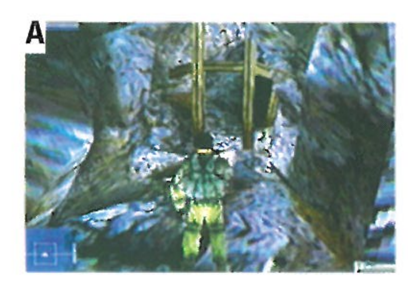
4. Llegarás a otro grupo de cajas. Ya deberías estar en el punto **C**. Sobre las cajas hay un tipo arrojando granadas. Usa el M-79 para quitarle las penas. Es la única manera de estar seguro. Trepa por las cajas para alcanzar el puente de encima.

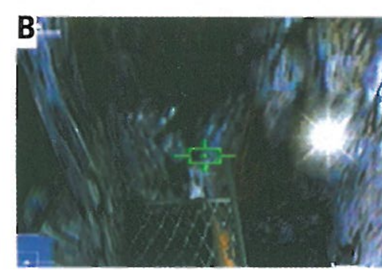
5. Ve al Sur para llegar a la sala del cruce (**D**). Acércate al control del ascensor y Lian contactará contigo. Sube a la caja a la derecha del panel. Entra en la cueva de arriba del todo. Selecciona la linterna y ve al final del túnel. Activa el relé del punto **E**.

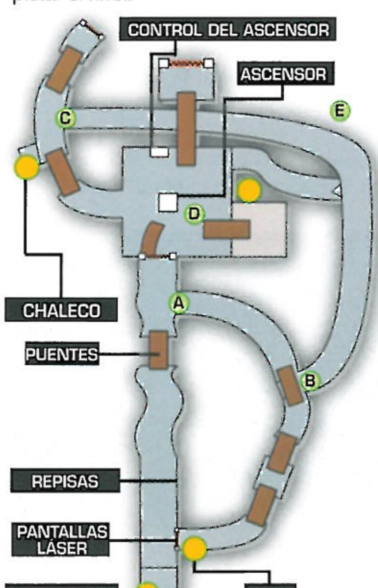
6. Selecciona el K3G4. Vuelve a la sala del cruce. Apunta y dispara al tío que corre hacia Gaby. Va armado con granadas y las lanzará al túnel de detrás de nuestro héroe. Mátalo enseguida y cobíjate enseguida en el túnel porque llegan más guardias.

7. Asómate y, cual diestro francotirador, mételes una bala en la cabeza antes de dejarte caer. Activa el panel de control del ascensor. Luego entra en el ascensor en sí. Actívalo para ir al punto **F**. Gatea por el túnel y dispara a la cabeza de los desprevenidos guardias.

8. Activa el interruptor y ve en el ascensor al punto **G**. Ve hacia el cruce (**H**). Si tiras a la izquierda, el túnel se derrumbará, así que ve por la derecha. Dirígete a la sala **I**. Activa el terminal de potencia para completar el nivel.



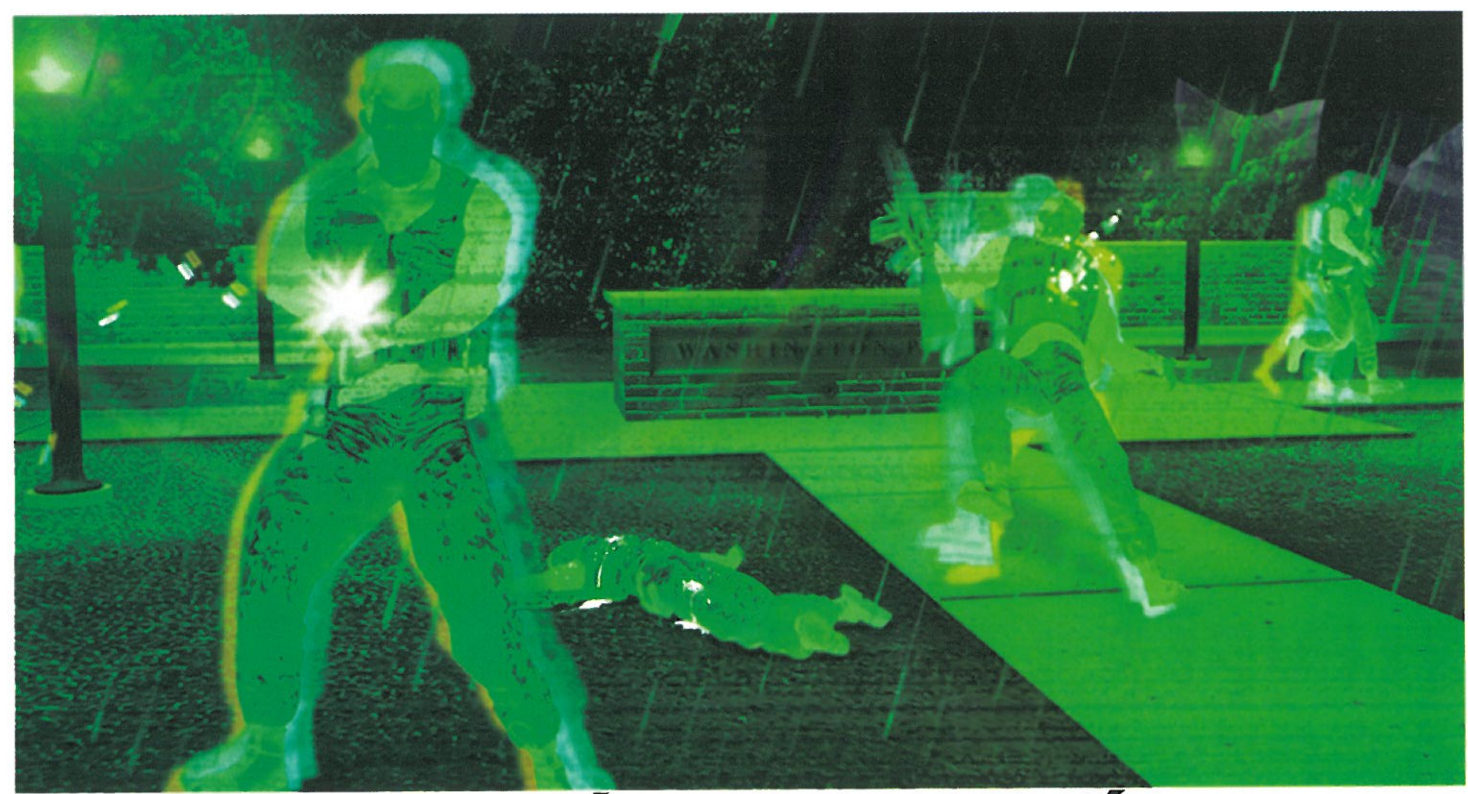




▼ El generador activará el ascensor que te conducirá hasta el silo.







APAGÓN EN EL TÚNEL

A





CONSEJO

¡Lee el manual! Tal vez parezca de perogrullo, pero no veáis la de gente que derrocha el dinero llamándonos por teléfono cuando lo único que tienen que hacer es mirar las instrucciones que vienen con el juego.

Usa la linterna eléctrica para ayudar a Gabriel a ver por dónde va. En este túnel hay muchas caídas letales. Utiliza el rifle de visión nocturna para ayudarte a centrarte en tus enemigos. Muévete despacio para que no te detecten. Luego dispara al enemigo desde lejos.

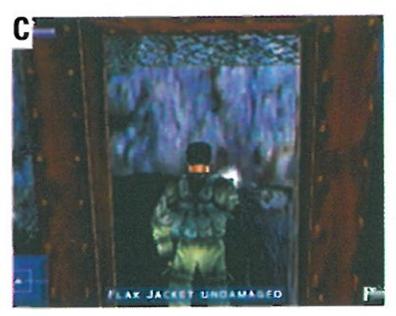
1. Ve al lado derecho del foso en llamas. Agárrate a la viga de metal. Desplázate a la izquierda. Tírate a la viga de debajo. Sal de espaldas de la viga. Cuélgate y tira hacia abajo. Ve haciendo esto hasta que Gabriel llegue al fondo. Toma el rifle de visión nocturna de la caja (punto **A**). Te hará falta para ayudarte a guiarte por el túnel.

2. Selecciona el rifle de visión nocturna. Avanza despacio por el túnel. Cada vez que aparezca un guardia en el radar, usa el rifle de visión nocturna para meterle un balazo en el tarro. Sigue por el túnel hasta el punto **B**. Baja al saliente de debajo y continúa avanzando por el segundo túnel.

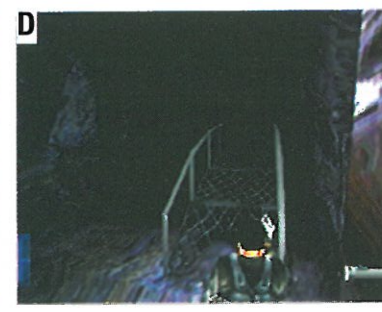
3. Usa la linterna eléctrica cuando llegues al final del túnel. Sube a las vigas del punto **C** para llegar a la sala de encima. Toma más munición para el rifle de visión nocturna y abate furtivamente a los guardias del punto **D**. Tírate al puente.

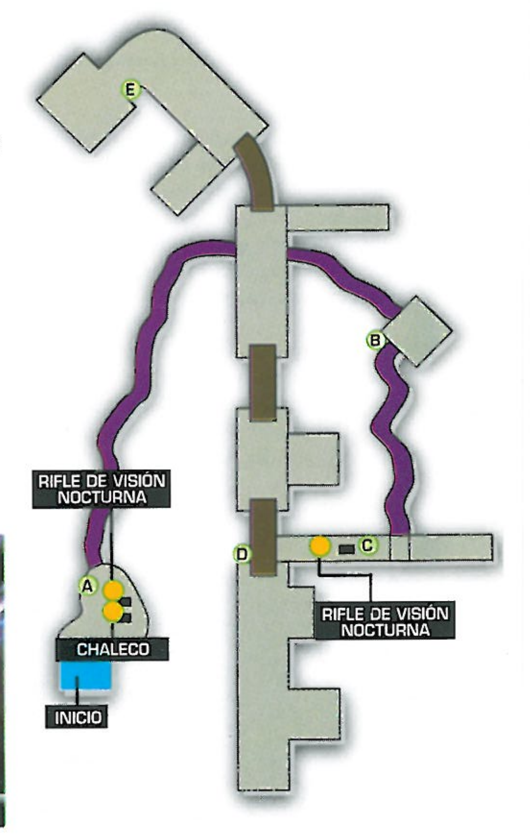
4. Gira a la derecha y ve por el pasillo. Ten cuidado al cruzar los puentes, ya que es muy fácil caer por los barrancos de los lados. Hay tres guardias ante la entrada del silo del misil, en el punto **E**. Usa el M-79 para cepillártelos. Entra en el silo del misil para terminar el nivel.

C



D





SILO DE MISILES

En esta misión, el tiempo vuelve a ir en contra de Gabriel. Debe recuperar el ADN del virus y desactivar el misil antes de que impacte en suelo extranjero. El límite de tiempo es muy justo para este nivel y los guardias están bien armados.

1. Ignora el chaleco antibalas a la izquierda. Cruza el silo del misil hacia el ascensor del fondo (**A**). Mata al guardia de allí para que deje de tirar granadas. Activa el ascensor y baja al fondo del hueco.

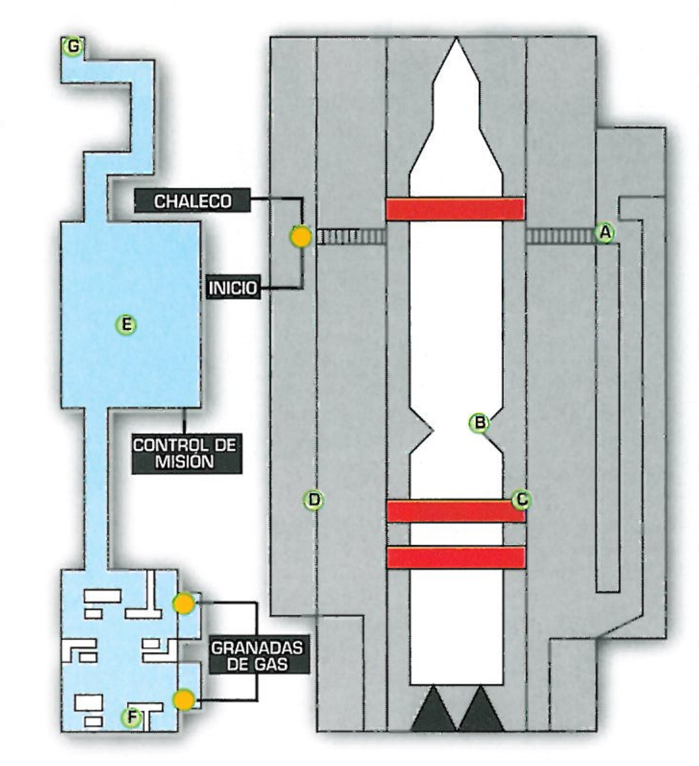
2. Esprinta hacia la derecha del cohete. Despacha al guardia con el K3G4. ¿Oyes esa voz rusa? ¡Es la cuenta atrás del cohete! Agárrate a la viga de encima y aúpate. Sujétate a la segunda viga. Gira a la derecha y hazte con los códigos de lanzamiento del panel **B**.

3. Tras activar el punto de control, tírate por el borde y dirígete a la puerta del punto **C**. Deberás ir rápido, o la puerta se cerrará y Gaby quedará churruscado por el misil. Rueda por debajo de la puerta si empieza a cerrarse.

4. Abandona la sala y acércate al punto **D**. Ve en el ascensor al nivel dos. Avanza corriendo por el pasillo, matando a todos los guardias con que te topes. Selecciona el K3G4 y no dejes hombre en pie. Mata a todo el mundo en el centro de mando (**E**), incluidos los dos científicos desarmados. Toma la llave-tarjeta de uno de sus cadáveres.

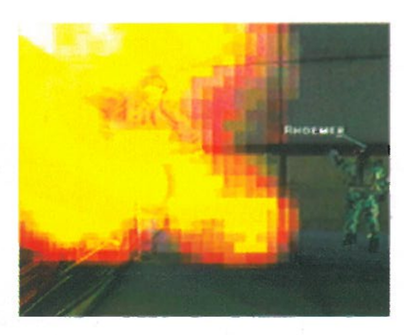
5. Usa la llave-tarjeta para abrir la puerta que da al ordenador central. Usando el mapa, ábrete paso hasta el punto **F** y activa el ordenador que hay allí. Se activará otro punto de control y la cuenta atrás se detendrá.

6. Ahora que se han arruinado sus planes, aparecerá Rhoemer. Éste empuña un lanzagranadas bajo su traje de blindaje total. Desplázate enseguida a la izquierda con L2 y corre alrededor de la consola. Tira hacia delante y mata a los dos guardias que disparan desde el saliente de en frente. Sube al saliente en el que estaban y toma las granadas de gas, quedándote por lo bajo para que Rhoemer no pueda acertarte. Suéltale una granada de gas para matarlo al instante.









◄ **Sólo puedes matar a Rhoemer con granadas de gas. Evita sus ataques mientras intentas envenenar a este descerebrado homicida.**



CONSEJO

La mayoría de barriles explota al dispararles. Si ves alguno cerca del enemigo, no dudes en dispararle. Asimismo, si necesitas un lugar donde esconderte, no uses los barriles.

GAME OVER

Rhoemer es hombre muerto
¡Congratulémonos hermanos, el mundo está a salvo! (por enésima vez)

¿FIN?

DESPUÉS DE 20 NIVELES DE PURO COMBATE, POR FIN PUEDES SALVAR EL MUNDO DE UNA FORMA ELEGANTE. ¡ESPERAMOS QUE ÉSTA NO SEA LA ÚLTIMA VEZ QUE VEAMOS A GABRIEL LOGAN Y AL VIRUS SYPHON FILTER!

1

1. Tras gastarse toda la pasta en crear un traje que fuera invulnerable a los ataques físicos, a Rhoemer no le quedó parné suficiente para una máscara de gas. Pues sí que...



2. Ahora que todo ha quedado incendiado y arrasado, los diligentes agentes del CBDC se presentan para ayudar. ¡Gracias, chicos, no habría podido hacerlo sin vosotros!



3. Con su misión completada, Lian y Gabriel se alejan hacia la puesta de sol. Bien está lo que bien acaba. Aunque quizá deberías esperar a que acabasen los créditos antes de sacar conclusiones precipitadas...



LIBRO DE RUTA

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas

V-RALLY 2

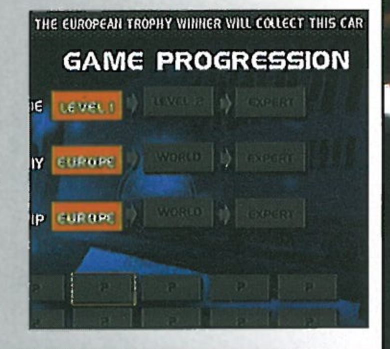
¡Bienvenido a Gangas Sobre Ruedas!. En nuestra **excelente guía** te diremos qué **auto** es el mejor para atraer a las damas y **pegarse a la carretera**.

TRUCOS...

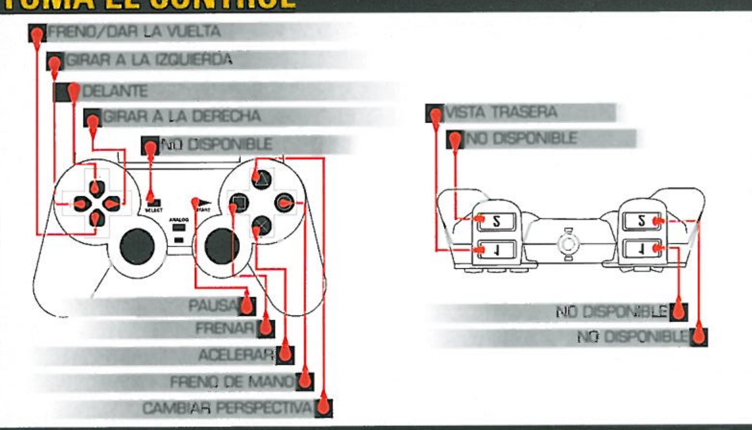
TODOS LOS COCHES Y TORNEOS

Cuando la cosa se pone fea, los duros se ponen en marcha. Pero si la cosa se pone demasiado fea, los duros usan este fantástico truco para acceder a todos los coches y torneos extra.

Ve a la pantalla de opciones y selecciona Progresión Del Juego. Ve a cualquier recuadro gris y pulsa L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ×, × + Select (a la vez). Ahora destaca cualquier recuadro gris y pulsa × para acceder a ese coche o torneo. Pulsa × en los otros recuadros grises para acceder a todos ellos.



TOMA EL CONTROL





COCHES DE BONUS...

PREMIOS ARCADE:

FORD ESCORT

Gana en Arcade nivel 1 para conseguir el Ford Escort WRC V-Rally.

POTENCIA MÁXIMA: 300 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 47 KGM
MOTOR: Turbo de 2 litros
TRACCIÓN: En las cuatro ruedas
PESO: 1.230 Kg.
Este es el imán de chatis favorito de cualquier fanfarrón de bar. Tras hacerte con este coche en el modo Arcade, puedes dedicarte a pasearte por el circuito de V-Rally atrayendo las miradas de todas las nenas, pero no te ayudará a ganar muchas carreras.

FIAT 131 ABARTH

Gana en Arcade nivel 2 para obtener el Fiat 131 Abarth.
POTENCIA MÁXIMA: 230 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 23 KGM
MOTOR: Atmosférico de 2 litros
TRACCIÓN: Delantera
PESO: 875 Kg.
El pequeño Fiat se mueve con gran elegancia. Cuenta con una potencia razonable con la que desplaza su ligera carrocería. Ser pequeño tiene sus ventajas, no obstante: el Fiat es fácil de manejar y se recupera bien de los choques.

PEUGEOT 205

Gana en el modo Arcade Expert para conseguir el Peugeot 205 T16.
POTENCIA MÁXIMA: 430 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 50 KGM
MOTOR: Turbo de 1,8 litros
TRACCIÓN: En las cuatro ruedas
PESO: 910 Kg.
Este potente auto compacto posee una aceleración excelente, pero su elevada relación potencia/peso hace que se vaya un poco en las curvas. Hacer que el Peugeot tome velocidad no es un problema, pero sí conseguir que aminore.

PREMIOS DE TROFEO:

LANCIA STRATOS

Gana el trofeo europeo para hacerte con el Lancia Stratos.
POTENCIA MÁXIMA: 270 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 27 KGM
MOTOR: V6 de 2,4 litros
TRACCIÓN: Trasera
PESO:900 Kg.
El Lancia Stratos es una máquina de gran maniobrabilidad. Las curvas y las chicanes a gran velocidad no suponen un problema para su hábil manejo. Ello compensa su falta de potencia en rectas y lomas.

AUDI QUATTRO

El ganador del trofeo mundial recibirá el Audi Quattro.
POTENCIA MÁXIMA: 360 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 42 KGM
MOTOR: Turbo de 2,2 litros
TRACCIÓN: En las cuatro ruedas
PESO: 1.100 Kg.
Se trata de un coche fantástico para usar en terreno escabroso. La tracción en las cuatro ruedas, junto a los 360 caballos del motor, hacen del Audi un formidable coche todoterreno. Es sin duda la máquina a utilizar en los circuitos expertos, aunque es algo nervioso en las curvas.

TOYOTA CELICA

El ganador del trofeo Expert obtendrá el Toyota Celica 4WD.
POTENCIA MÁXIMA: 300 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 51 KGM
MOTOR: Turbo de 2 litros
TRACCIÓN: En las cuatro ruedas
PESO: 1.200 Kg.
El Toyota es una máquina muy pesada y se maneja como un ladrillo en los circuitos urbanos. Úsalo más que nada para carreras off-road. Su magnífico par de torsión te hará franquear las curvas más durillas y volver a pillar velocidad en un plis plas.

PREMIOS DEL CAMPEONATO

RENAULT 8 GORDINI

Gana el campeonato europeo para conducir el Renault 8 Gordini.
POTENCIA MÁXIMA: 88 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 12 KGM
MOTOR: Atmosférico de 1,3 litros
TRACCIÓN: Delantera
PESO:850 Kg.
¡Bien hecho! Has completado los campeonatos europeos y te han premiado con ¡un *peazo* de truño! Conduce el Gordini sólo para reírte un rato, o por si quieres dar a los demás pilotos cierta posibilidad de éxito.

RENAULT 5 TURBO 2

El campeón mundial se llevará el Renault 5 Turbo 2.
POTENCIA MÁXIMA: 230 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 25 KGM
MOTOR: Turbo de 1,4 litros
TRACCIÓN: Trasera
PESO: 880 Kg.
Este es el coche a elegir en los serpenteantes circuitos urbanos. Su tracción trasera le brinda una maniobrabilidad y una capacidad de giro asombrosas. La mayoría de curvas se pueden tomar a gran velocidad, permitiendo al Renault 5 pasar a coches más veloces.

RENAULT ALPINE A110

El campeón en Expert obtendrá un Alpine Renault A110.
POTENCIA MÁXIMA: 172 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 20 KGM
MOTOR: Atmosférico de 1,8 litros
TRACCIÓN: Trasera
PESO: 685 Kg.
El Renault Alpine es un coche escalador. Su tracción trasera le proporciona un buen agarre en cuestas accidentadas. Le falta potencia, eso sí, pero lo compensa con creces en curvas y lomas.

ACTUACIÓN:

Consigue 10.000 puntos de actuación para ganar el Peugeot 405 T16.

PEUGEOT 405 T16

POTENCIA MÁXIMA: 520 caballos
PAR DE TORSIÓN MÁXIMO: 65 KGM
MOTOR: Turbo de 2 litros
TRACCIÓN: En las cuatro ruedas
PESO: 880 Kg.
¡Este coche es una bestia! Con nada menos que 520 caballos bajo el capó y una carrocería de sólo 880 kilos, el 405 es uno de los coches más rápidos del juego. En circuitos rectos, éste es el coche que hay que conducir.

POR LAS MALAS...

Para llegar a lo más alto, debes conocer todas las habilidades y artimañas de la conducción de rallies. No tengas miedo de jugar sucio; ¡un buen perdedor no deja de ser un perdedor!

IR SUELTO



Cuando corras sobre tierra o fango, el agarre de tu coche se verá muy mermado. Ello hace que tu vehículo se tuerza y se salga en las curvas. También te permite realizar unos derrapes la mar de molones. Asegúrate de cambiar los ajustes del coche antes de correr sobre estas superficies.

LÍNEA INTERIOR



Para recortar en unos segundos tu tiempo de vuelta, ve siempre por la línea interior. Echa el freno al entrar en una curva y corta hacia dentro de golpe. De este modo deberías rebasar a los coches de la CPU, ya que tienden a tomar las curvas por el exterior.

BUENA SALIDA



Conseguir una buena salida te pone en una situación inmejorable para ganar la carrera. Cuando te enfrentas a pilotos excelentes que no ceden ni un palmo, es esencial salir el primero de la parrilla de inicio. Acelera el motor hasta que la aguja quede justo por debajo de la zona roja del cuentakilómetros. Cuando dé comienzo la carrera, saldrás disparado.

EL CENTRO DE LA CARRETERA



En las rectas, procura no despegarte del centro de la carretera. Esto obliga a los otros coches a intentar rodear tu vehículo, permitiéndote embestirlos en el proceso. También los fuerza a tirar por el exterior, por el terreno abrupto a los lados de la carretera.

COLA DE PEZ



Esta táctica clásica es útil para abrirte camino hacia el podio. Sólo has de golpear la rueda trasera del coche de tu oponente cuando tome una curva y ver cómo pierde el control. Ten cuidado, eso sí: los coches de la CPU suelen quedarse con la copla y usan la misma maniobra ¡contra ti!

ESTELA

El arte del slipstreaming (o "seguir la estela") es de aprendizaje obligado. Pon tu coche justo detrás del vehículo de delante. Esto reducirá tu resistencia al viento. Usa la velocidad extra conseguida para rebasar al coche que te precede pisando a fondo el acelerador.

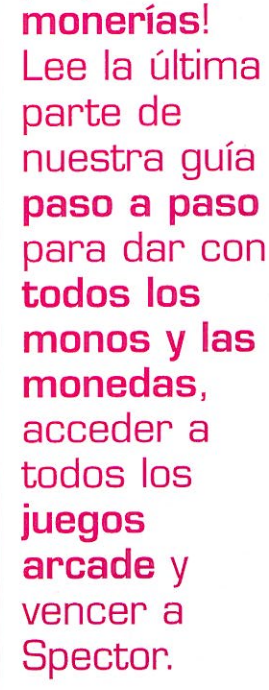




Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**

APE ESCAPE

SEGUNDA PARTE



¡Déjate de **monerías**! Lee la última parte de nuestra guía **paso a paso** para dar con **todos los monos y las monedas**, acceder a todos los **juegos arcade** y vencer a Spector.

ERA PRIMITIVA

FASE 1: PLAYA PRIMITIVA
Nuevo chisme: Hula-hop
Monos necesarios: 5/8
Monedas Specter: 1

Recorre el camino que va a la playa y tira a la izquierda para atrapar con la red al **mono 1**, que está tumbado en la hamaca. Aporrea a los dos cangrejos y ve a capturar al **mono 2**, junto a los castillos de arena. En este instante, es probable que el **mono 3** se largue hacia el mar. Persíguelo y captúralo con la red acuática. Al hacer esto se abrirá la puerta de la playa. Vuelve a la orilla a apresar con la red al **mono 4** (en la gandula) y cruza la puerta.

Tal como te indica el buzón, no caigas por el borde del precipicio. Sube por la colina y sigue el camino que lleva a las trampillas con goznes. Tírate por ahí para conseguir algunas patatas energéticas extra atizando a los cangrejos, y vuelve a subir mediante el árbol. Cruza la trampilla y golpea a los cangrejos. Salta ahora a la plataforma deslizante para pasar el hueco y pilla al **mono 5**.

Extras: Tras cruzar la entrada de la playa, ve cuesta arriba y más allá de las trampillas y los cangrejos. En el saliente derecho que hay tras el túnel está el **mono 6**: usa el trasto volador para llegar allí arriba. Déjate caer y cruza la entrada. Salta al ascensor y ve hacia arriba, luego gírate y salta/vuela para conseguir la **moneda Specter**. Sube otra vez en el ascensor hasta arriba del todo, dale a la rueda dentada para abrir la puerta y cruza corriendo el arco de velocidad y la puerta. Caza al **mono 7** en el saliente exterior. Ve otra vez más allá de las trampillas y usa el trasto volador para pasar el hueco y atrapar al **mono 8**, quien se sube a su platillo volante, así que derríbalo.

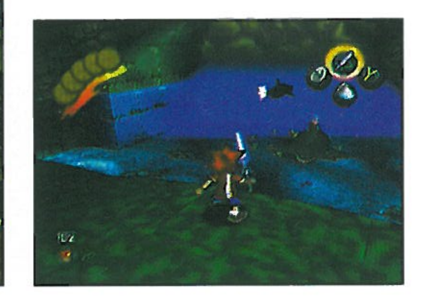


FASE 2: OCÉANO PRIMITIVO
Monos necesarios: 5/8
Monedas Specter: 1

¡El **mono 1** está montado en un tiburón de cabeza de martillo! Esto no será fácil, pero debes esquivar las fauces del escualo mientras disparas la red acuática al mico para cazarlo.

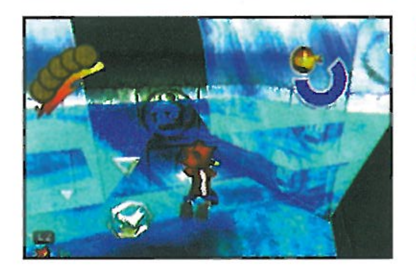
Si andas bajo de energía, nada todo recto hasta dejar atrás a los tiburones y bucea hasta la arcada de la derecha para emerger junto a un bote de galletas.

De nuevo junto a los tiburones, sal de un salto hacia la pendiente de la izquierda y sube por ella. Golpea a los dos cangrejos y mata a los dos pájaros con el tirachinas. Aquí es donde entra en acción el hula-hop. Golpea la válvula del suelo (haciendo girar la porra va mejor) para hacer bajar el puente, activa entonces el hula-hop y corre cuesta arriba, luego por la pasarela y salta desde el







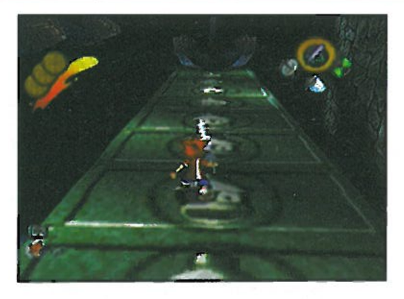


extremo del puente antes de que suba demasiado. Pilla con la red al **mono 2**, mientras que el **mono 3** es probable que se zambulla. Síguelo y cázalo, siempre con cuidado por los tiburones.

Pásalos otra vez y métete en el túnel del final (si hace falta, desvíate por la arcada de la derecha a por el bote de galletas). Cárgate las dos cabezas escupidoras de color verde que aparecen. Ve a la izquierda para hallar al **mono 4** en la torreta armada de un submarino. Si le disparas desde lejos (es decir, desde la entrada), no te responderá. Cuando hayas volado su torreta, acércate allí para atraparlo. Sumérgete para encontrar la **moneda Specter** bajo la catarata.

Sal del agua por el lado izquierda de la cascada (y no por el que entraste). Salta a la siguiente área y atiza a dos nuevas cabezas escupidoras. Salta al saliente gris, vuelve luego al estrecho de color marrón y sube a lo alto del bloque gris para dar con el **mono 5**.

Extras: Nada hasta el bote de galletas. Nada hacia la derecha para llegar al saliente bajo y usa el trasto volador para alcanzar el saliente superior en pos del **mono 6**. Tírate otra vez a la primera laguna y pasa nadando a los tiburones para volver a entrar en el túnel del fondo. Salta a lo alto del bloque gris para llegar al saliente alto en el que está



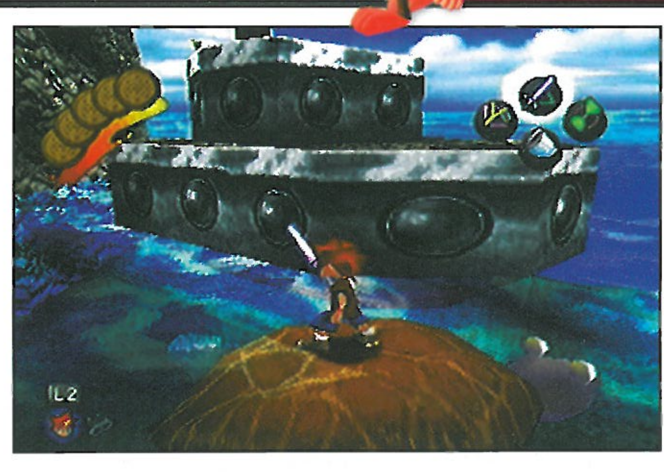
el **mono 7** arrojándote bombas (también puedes llegar hasta él desde el otro lado, trepando en plan mico a lo largo de la barrera estrecha que hay junto al **mono 5**, con lo cual podrás pillarlo desprevenido). Vuelve a tirarte al bloque gris y ve hacia la izquierda, más allá de las arañas. Usa el hula-hop para pasar corriendo las hachas oscilantes y captura al **mono 8**.

FASE 3: ISLA DE DEXTER
Monos necesarios: 6/11
Monedas Specter: 3

Abate a los tres pájaros verdes y usa luego la porra para abrirte paso a través de la puerta de madera. Golpea las cabezas escupidoras y atrapa al **mono 1**. Dale al botón rojo para soltar una tortuga: vuelve al agua y ve hacia el barco a por el **mono 2** y la **moneda Specter**. Regresa a la orilla y dale a Dexter en la boca para que la abra y puedas entrar.

Tírate a esa charca de porquería verde y nada hasta más allá del mono del saliente para llegar al túnel rosa, donde hallarás al **mono 3**, de pantalones rojos. Vuelve a la charca viscosa y bucea bajo los restos del naufragio (esa gran cosa inclinada de madera) para dar con la **moneda Specter 2**. Luego sal del agua hacia la cubierta inclinada del barco y sube por ella, sorteando los barriles que bajan rodando. Arriba del todo, da un doble salto hacia el saliente para echare el guante al **mono 4.**

Tírate otra vez al agua y sal de ella por el suelo lila que hay al fondo de la cubier-

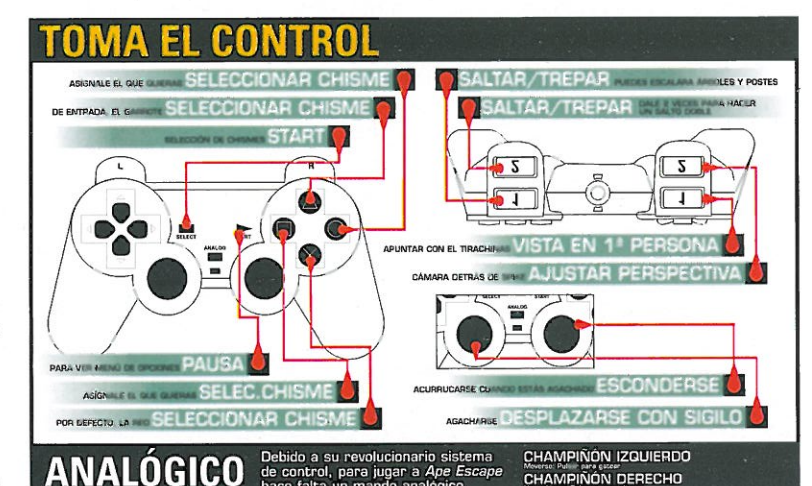




ta inclinada. Ve a la izquierda, destruyendo los orbes de color (no uses el súper aro) para salir. Deslízate por la pendiente resbaladiza de color blanco y trepa luego al saliente bajo. Salta al saliente de la **moneda Specter 3** (usa la red para conseguirla).

Tírate de nuevo al agua y ve a la parte poco profunda, destruyendo más orbes mientras sigues el túnel. Sube por los salientes hasta lo más alto y haz girar la porra para golpear sin parar el tentáculo colgante hasta destruirlo, con lo cual se abrirá el campo de fuerza del fondo. Sube al ascensor, ve en él hacia arriba y sal.

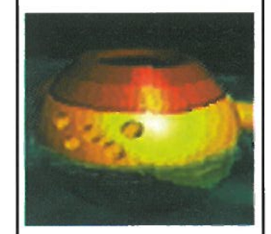
Salta al agujero del agua y nada por el túnel. Sal hacia el saliente y usa el tirachinas para disparar a los **monos 5** y **6** a través de las ventanas: cuando caigan por la pendiente, puedes ir a hacerte con ellos.





CHISMES
Spike empieza con sólo una porra y una red, pero, a medida que progresa por los niveles, el profesor le ofrece nuevos artilugios.

RED ACUÁTICA
Entra en juego de forma automática al nadar. Sólo



has de pulsar R3 para lanzarla.

RADAR DE MONOS
Apúntalo con el champiñón derecho para detectar a los monos que haya cerca. Pulsa L2 para activar la mico-cámara.

TIRACHINAS
Úsalo para disparar a los enemigos desde una distancia prudencial, así como para darles a los botones rojos y abrir así las puertas.

HULA-HOP
Gira el champiñón derecho para activar el aro y hacer que sirva como escudo protector y turbo.

TRASTO VOLADOR
Gira el champiñón derecho para flotar hacia salientes elevados y por encima de los huecos. Necesario para pillar algunos monos.

COCHE TELEDIRIGIDO
Pulsa R3 para usarlo. Especialmente útil para activar interruptores en el suelo y recoger objetos.

PUÑETAZO MÁGICO
Este puño extensible resulta útil para abrirse paso a través de paredes y otros obstáculos en busca de los micos que falten.





CONSEJO

Puedes acercarte gateando sin que te vean a la mayoría de los monos y atraparlos antes de que se den cuenta de tu presencia. Concretamente, intenta acercarte sigilosamente antes de que se suban a un árbol o en los platillos volantes.



CONSEJO

Una vez que hayas pillado a todos los micos de un nivel, puedes jugar en un modo contrarreloj en ese mismo escenario.



INFO

MACACOS CON MUCHA JETA

Puedes distinguir la personalidad de un mico por el color de sus pantalones. Teniendo en cuenta cómo se quema Spike con los monos, sorprende que ninguno los lleve marrones...



AMARILLOS
Es el mono estándar, bastante fácil de atrapar.



ROJOS
Los ataques de estos monos tienen mucho peligro, o sea que ¡al loro!



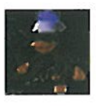
AZULES
Debes acercarte a hurtadillas a estos veloces corredores antes de que se larguen.



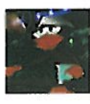
BLANCOS
Estos están muy bien compensados, con lo cual cuesta más pillarlos.



VERDES
Gracias a sus gafas pueden verte desde lejos.

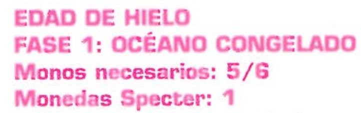


NEGROS
Estos micos vacilones con gafas de sol van armados y son peligrosos.



AZUL CLARO
Los mansos y dóciles; se pueden atrapar con mucha facilidad.

Extras: Tras entrar en la boca de Dexter, nada recto por la charca de porquería viscosa para hallar al **mono 7** en el interior del saliente transparente: envía el coche teledirigido para hacerlo salir y poder así echarle la red. Sigue la ruta que lleva adonde pillaste a los **monos 5 y 6**, luego tuerce a la izquierda hacia el interruptor para abrir la puerta y usa el súper aro para cruzarla corriendo. En la siguiente sala hay un canto rodado y tres macacos apuntándote. Justo bajo la entrada encontrarás un bote de galletas para reponer tu energía. Calcula bien cuándo pasar corriendo el pedrusco para aturdir y cazar a los **monos 8, 9** y **10**. La puerta del fondo se abrirá, o sea que crúzala. Recorre el camino para hallar al **mono 11** en una máquina extraña. Éste subirá y soltará unos tentáculos, así que golpéalos, tomando la vida extra y usando el bote de galletas del fondo. Luego golpea repetidas veces la cápsula del mono. Puede que suba y deje caer más tentáculos: repite el proceso para destruir la cápsula y caza a ese mico descarado.



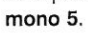
EDAD DE HIELO
FASE 1: OCÉANO CONGELADO
Monos necesarios: 5/6
Monedas Specter: 1

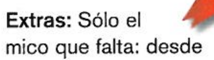
Sigue el saliente y salta al siguiente trozo de tierra. Aporrea tres veces al



muñeco de nieve (no uses el súper aro) para matarlo y sigue luego el rastro de patatas energéticas hacia los iglúes, donde hallarás al **mono 1**; ten cuidado por si entra en un iglú y sale por otro (sale una bandera para indicarlo).

Sigue el camino nevado de la izquierda y cárgate a los dos muñecos de nieve. Tírate junto al palo y atraviesa la ventana helada para echarle la red al **mono 2**. Sube por el palo, da un salto doble para recoger la **moneda Specter** y salta otra vez a lo más alto. Apunta con el tirachinas al **mono 3**, que monta a lomos del mamut, y huye corriendo de sus disparos. Repite este proceso para abatirlo, y luego acércate y captúralo. Ve más allá del mamut y salta al saliente helado de color claro. Cruza la arcada, corriendo contra alguna que otra ráfaga de viento. Sigue todo recto para encontrar un bote de galletas. A la izquierda hay una gran máquina rotatoria. Dale a la válvula cercana para hacer bajar la máquina y salta enseguida sobre ella. Corre (o salta) para esquivar las cuchillas de la hélice cuando sube la máquina y salta luego al pequeño saliente del **mono 4**. Atrápalo y golpea después la caja para volar la hélice. Salta de vuelta a la máquina y ve al gran saliente elevado a prender al **mono 5**.





Extras: Sólo el mico que falta: desde



el área de hielo brillante, sube a uno de los pilares de hielo inclinados y vuela hasta lo alto de la arcada para atrapar al **mono 6**.

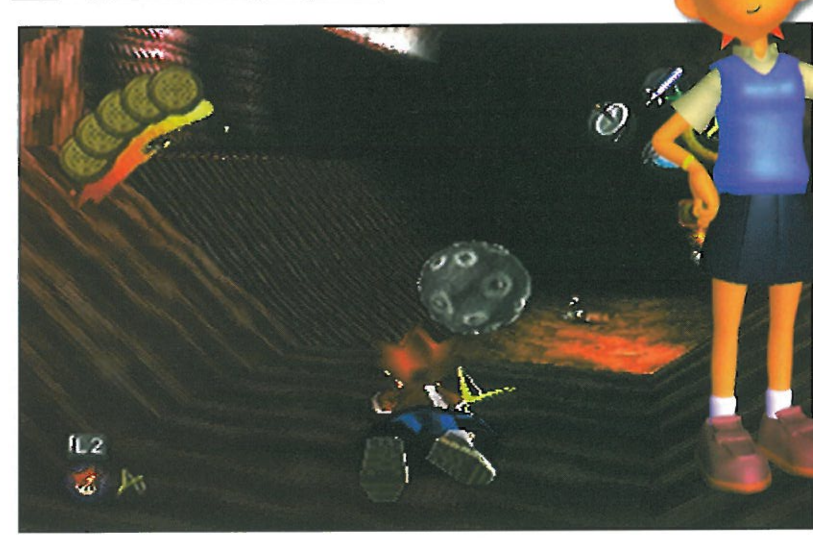
FASE 2: CUEVA DE LOS CARÁMBANOS
Nuevo chisme: Trasto volador
Monos necesarios: 6/9
Monedas Specter: 3

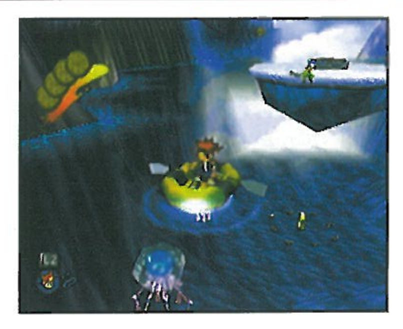
Liquida a los pájaros azules con el tirachinas y usa luego el trato volador para planear al otro lado del agujero. Derriba otro pájaro azul antes de seguir la pasarela helada hasta la sala de los **monos 1** y **2**. Aquí también hallarás la **moneda Specter 1**: usa el trasto volador para alcanzarlo. Vuelve por la pasarela y usa el trasto volador para llegar al saliente alto. Elimina a la cabeza escupidora y vuela hasta el siguiente saliente. Mata otra cabeza escupidora y entra en la cueva. Cárgate a los pájaros azules mientras subes las escaleras y acércate luego a las cabezas escupidoras para aplastarlas (prueba a usar el súper aro). Es probable que el **mono 3** huya y vaya al agua. Síguelo y usa la red acuática para capturarlo. Nada hacia la izquierda para hallar la **moneda Specter 2**.

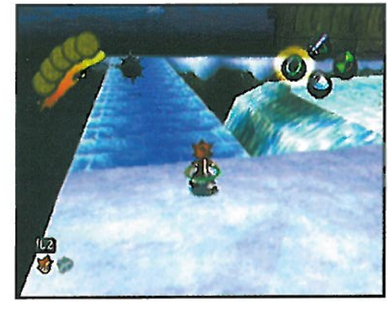
Vuelve adonde estaban las cabezas escupidoras y vuela hacia el siguiente saliente. Calcula bien cuándo volar más allá de los pinchos en dirección al saliente de arriba del todo. Ten cuidado con los bloques de hielo rodantes mientras te cargas la cabeza escupidora y sube luego por la cuesta. Espera a un lado.

En lo más alto, métete en la siguiente sala y mata al pájaro. Usa el trasto volador para alcanzar el saliente de la izquierda y échale la red al **mono 4**. Para conseguir patatas energéticas, tírate de vuelta abajo y usa el súper aro para ir girando hacia la derecha, machacando las cabezas escupidoras. Usa luego el súper trasto volador para ayudarte a subir por las escaleras plegadizas y échale enseguida la red al **mono 5** de arriba del todo. Sigue el camino, matando al pájaro y recorre el puente de cristal para salir.











▲ Deberás usar el puñetazo mágico para romper estas barras de hielo en las cavernas de los osos polares.

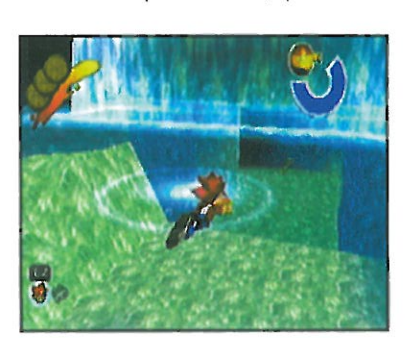
Abate al pájaro azul, sube al bote y rema hacia la izquierda. Antes de llegar a la isla del centro, verás una entrada bajo el agua a mano derecha. Zambúllete allí y sal por el otro lado. Ve cuesta arriba y tírale enseguida la red al **mono 6**, de verde, antes de que te dispare sus misiles.

Extras: En el bote, rema hacia la isla del medio para atrapar al **mono 7**, tras derribar su platillo volante. Esquivando a los pulpos eléctricos, bucea bajo la isla a por la **moneda Specter 3**. Lleva el bote a la orilla del fondo a la derecha para pillar al dócil **mono 8**, teniendo cuidado con las cabezas escupidoras. Vuelve al bote y rema hacia la derecha para llegar a otra orilla. Sube a saltos por las escaleras y mata al pájaro antes de cruzar el estrecho saliente y capturar al **mono 9**.

FASE 3: GÉISERS DEL MONO
Monos necesarios: 6/9
Monedas Specter: 2

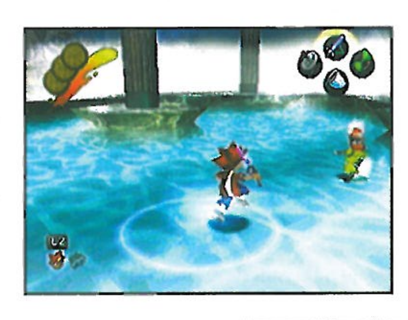
Déjate caer y pilla con la red al **mono 1**. Ve al agua y nada por detrás de la catarata. Bucea hacia las patatas energéticas y emerge por el otro lado. Sal del agua y echa enseguida la red al **mono 2** antes de que pueda dispararte.

Vuelve afuera y usa el bote de galletas (cerca de la salida) para reponer tu energía. Salta al saliente que hay junto a él y usa el trasto volador para subir saltando por los salientes hasta el puente de hielo. Espachurra al muñeco de nieve y usa el súper aro (no el trasto volador) para correr por el puente que se hunde, esquivando las bolas de pinchos. En la cueva, aturde enseguida y atrapa al **mono 3**. Aplasta las cabezas escupidoras y usa el tirachinas para pelar al pájaro azul. Sube por la cuesta, aplasta otra cabeza escupidora y vete afuera.



Mata al pájaro azul y salta al saliente de la izquierda. Usa el trasto volador para flotar hacia el siguiente saliente a por el **mono 4**. Da un salto doble y usa el trasto volador para superar el hueco y llegar al siguiente saliente (con patatas energéticas); luego vuela al saliente de la derecha. Usa el súper aro para cruzar otro puente de hielo: ojo, la caída es la mar de larga... ¡pero no menos que la subida de vuelta! Tras cruzarlo, si quieres, vuela hacia la vida extra que hay arriba de la catarata, pero salta enseguida y vete volando antes de que la corriente te arrastre y te tire por el borde. Cruza la entrada y ve a la izquierda a capturar al **mono 5** de detrás del pilar corto. Luego acércate al agua para cazar al **mono 6** amarillo.

Extras: Tírate al principio y entra en la cueva. Ve a la derecha para encontrarte un oso polar: rehúyelo y usa el puñetazo mágico para abrirte paso a través de la barrera de hielo de la izquierda (la otra lleva a un bote de galletas). En la siguiente sala con oso, atraviesa la barrera de la izquierda para hallar al **mono 7** y una vida extra. Vuelve a la sala del oso y ábrete camino a golpes hacia la izquierda. Pasa a la izquierda desde la siguiente sala con oso y dirígete a la sala de control para hacerte con la **moneda Specter 1** y echar la red al **mono 8**. Dale al botón, cruza la puerta, dale al otro botón y pasa de vuelta al inicio para salir. Sigue la ruta principal hacia donde atrapaste a los micos 5 y 6. Ve a la derecha de la catarata a por la **moneda Specter 2**. Luego pilla al dócil **mono 9** del hueco de la cascada.



PASADO RECIENTE

FASE 1: TEMPLO TRANQUILO
Monos necesarios: 7/12
Monedas Specter: 3

Ten cuidado con los ninjas que aparecen y te lanzan shurikens al subir las escaleras: golpéalos para deshacerte de ellos. Arriba del todo verás los **monos 1**, **2** y **3** por ahí. Gatea hasta ellos e intenta pillar primero a los de pantalones amarillos y luego al de azul claro, más fácil. Mientras estás en ello, ten cuidado por si te atacan más ninjas y un jabalí que se abalanza sobre ti: mátalo para conseguir una vida extra. Ve al fondo del campanario de la izquierda para dar con la **moneda Specter 1**. Usa el tirachinas para tirar al **mono 4** del tejado del edificio principal y luego







CONSEJO

Puedes asignar un chisme a cada uno de los cuatro botones principales... y quizá tengas que hacer juegos de manos en niveles posteriores, donde necesitas usar montones de artilugios distintos.

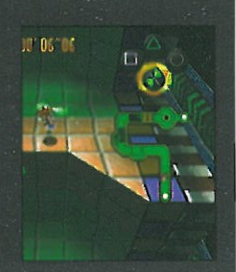
SUBJUEGO

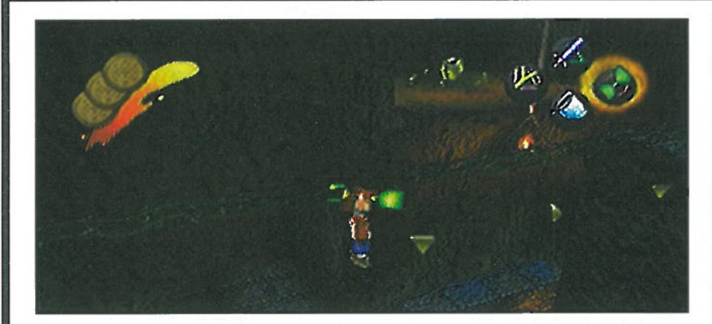
Buzz vuelve para retarte a otra carrera uno contra uno
Véncele en esta carrera de obstáculos para obtener cinco monedas de Spector

ATAQUE DE BUZZ PARTE 2

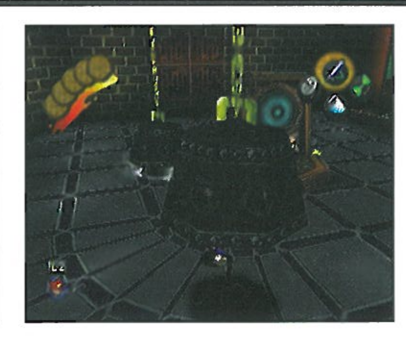
RECOMPENSA: 5 MONEDAS SPECTER

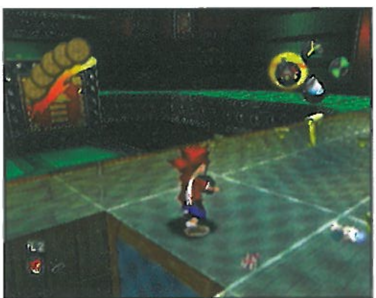
Buzz el del pelo azul vuelve para retarte a otra carrerita, usando esta vez el trasto volador. Para ahorrar tiempo, da siempre u salto (o un salto doble) antes de hacer girar el trasto volador. Deberías ir ligeramente en cabeza tras subir por el primer grupo de salientes. Manténte a la izquierda para seguir la línea más corta en la curva y luego deslízate, saltando el hueco de cerca del fondo. Sigue una línea interior hacia el saliente estrecho más cercano y salta la bola de pinchos, volando hasta lo más alto. Da un salto junto a las flechas rojas y baja volando hasta el fondo. Salta y sobrevuela la lava, saltando enseguida a un pilar que viene por la derecha. Por último, salta y vuela hacia lo alto del pilar central, luego al saliente superior, y corre hacia la meta.











▲ **Después de caer por el pozo del Templo Tranquilo, utiliza esta liana para conseguir la tercera moneda Spector.**



Para derrotar a los enemigos giratorios, vete corriendo hasta que dejen de girar y golpéalos luego con la porra.



Si un mono (en especial uno armado) te descubre y se vuelve loco, puedes retirarte y esperar a que se calme.

atrápalo. Sube las escaleras hacia el edificio principal y cruza la entrada. Ve escaleras arriba y, mientras esquivas a nuevos ninjas, ve al rincón izquierdo cercano para hallar un bote de galletas. También puedes encontrar al **mono 5**: tiene una visión excelente y misiles, así que cuidadín. Tras cazarlo, sube las escaleras hacia la estatua para encontrar al **mono 6**, también armado, tumbado en su mano. Tras capturarlo, salta/vuela a lo alto de la estatua a recoger la **moneda Specter 2**. Déjate caer y hacia la derecha verás al **mono 7**, de color azul claro, junto a un palo.

Extras: En el templo, salta a cualquiera de las barracas que hay a lo largo de las paredes izquierda y derecha, y vuela después hacia el techo para pillar a los **monos 8** y **9**. Baja planeando y sal del templo. Ve a la izquierda y salta al pozo. Ve a las plataformas de la lava para capturar al **mono 10**. A la izquierda encontrarás al **mono 11**. Vuela al pilar del fondo a la izquierda y al saliente del rincón. Ve por el saliente estrecho y vuela a la izquierda por medio de los pilares para llegar al saliente. Gira a la izquierda y dispara al botón rojo para mover a un lado la estatua, dejando al descubierto una sala con el **mono 12**. Antes de cazarlo, no obstante, gírate, vuela al siguiente saliente, trepa colgado por la parra hasta el saliente y vuela hacia la izquierda a por la **moneda Specter 3**.

FASE 2:
LA GRAN MURALLA CHINA
Monos necesarios: 8/10
Monedas Specter: 3

Pasa por la arcada y a la izquierda verás la **moneda Specter 1** y unas cuantas patatas energéticas en una isla: vuela hasta allí para hacerte con todo ello y luego vuelve. Sigue la muralla y sube a la plataforma móvil de color rojo: ve en ella para pasar el hueco, evitando los pinchos.

Dispara a los dos helicópteros, salta a la plataforma de troncos y derriba a un nuevo helicóptero. Salta por las plataformas giratorias y a la isla recubierta de hierba para pillar al **mono 1**. Salta a la plataforma cercana, que te lleva de vuelta hacia la muralla.

Sigue el camino estrecho de regreso a la muralla principal y calcula bien tus saltos por los peldaños plegables (las cuestas de ladrillos no están resbaladizas a menos que te deslices por ellas). Tírate a la sala para capturar al **mono 2**. Salta de vuelta afuera y hacia lo más alto. Salta a la apisonadora y muévete contra su rodillo para evitar caerte, llevándola hasta el otro lado. Toma las galletas y cruza la puerta.

Sube por la cuesta para encontrar a los **monos 3**, **4** y **5**. Es imposible pillarlos por sorpresa, así que limítate a perseguirlos. Eso sí, ten cuidado cuando golpeen el gong, ya que esto hace que se desprendan grandes pedazos para aplastarte: estáte alerta a las sombras y no dejes de moverte. Una vez que hayas cazado a los tres monos, aparecerán unas escaleras y se revelará la **moneda Specter 3**. Toma las galletas que hay en lo alto de las escaleras y sal.

Usa el tirachinas para disparar a los pájaros rojos y al botón de la izquierda, a fin de que caiga la pared de delante. Salta a la plataforma móvil cuando esté cerca y ve en ella: esquiva la sierra circular cuando te bajes de un salto o volando. Ponte a un lado de la pared para esquivar el barril que baja rodando. Mira arriba a la derecha y derriba los helicópteros. Vuela hacia la derecha, donde hallarás un bote de galletas en el saliente bajo. Vuela al saliente de la derecha y acércate a hurtadillas al **mono 6**, junto al telescopio. Vuelve con el bote de galletas y sube en el ascensor a la pared que hay arriba del todo. Salta/vuela hacia la puerta mediante los troncos y crúzala.

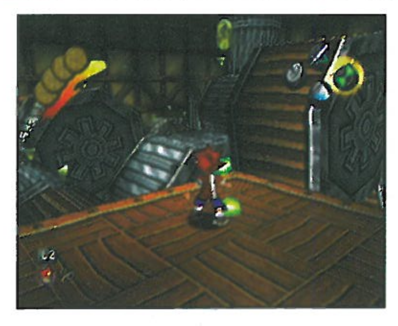
Gira la válvula de la rueda dentada que hay a la izquierda para extender el saliente deslizante junto a los pinchos y pásalo corriendo (no hace falta usar el súper aro). Dale a la siguiente válvula para extender los puentes y usa luego el súper aro (o el trasto volador) para llegar al otro lado. Sigue la pasarela y salta/vuela a la derecha. Sobrevuela la barrera hacia la sección del cercado de oro donde está el **mono 7**: ojo, está armado. Captúralo y sal por la puerta. Baja por la pendiente y cuélgate a esa especie de colgador para subir en él. Bájate de un salto y un mono saldrá huyendo. Ve por el camino, permaneciendo a un lado para esquivar el barril. Cuando llegues al tejado, un mono se habrá metido en su nave espacial. Toma la vida extra y usa la porra para golpear tres veces la nave espacial a fin de derribarla. Luego puedes capturar al **mono 8**.

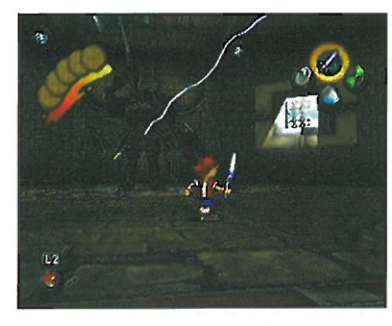
Extras: En la sala del mono 7 (y los helicópteros), tírate a la sección del fondo y mete el coche teledirigido por el túnel





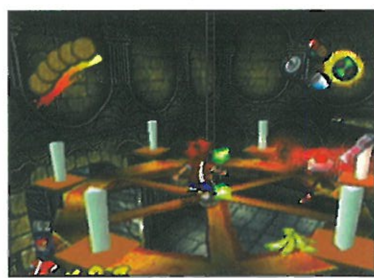








▲Vuela hasta esa isla para recoger la última moneda Spector en la pantalla de la Gran Muralla China.



transparente para sacar al adormecido **mono 9**. Sube por el palo y ve arriba del todo para salir, como antes. En lugar de agarrarte al "colgador", vuela por la derecha hacia el saliente bajo de la isla. Ve al saliente que es algo más alto y vuela después a la parte superior de la isla. Vuela hacia la siguiente isla a por la **moneda Specter 3**. Vuela de vuelta a la isla anterior y a su parte más alta. Luego regresa volando a la muralla junto al colgador. Sube en éste y lo más probable es que el **mono 10** se escape. Sube por la cuesta a lo alto de la torre. Déjate caer por el agujero y baja luego por el palo al saliente para atrapar a ese mico lanza-bombas.

FASE 3: CASTILLO DEL ARDID
Monos necesarios: 0/20
Monedas Specter: 4

Aunque no hay una cifra estipulada de monos, necesitas cinco para abrir una puerta del castillo. Primero casca a los hombres-cebolla a base de golpes y luego haciendo girar la porra. Mira abajo a la izquierda del cercado roto: verás más hierba y, debajo, al **mono 1**. Tírate sobre él y píllalo antes de que pueda disparar sus misiles. Sigue por el camino herboso, pelando a los pájaros andarines. Sube por las escaleras herbosas para pillar desprevenido al **mono 2**, de color negro.

Vuelve cerca del principio y recorre el camino al castillo. Pasa por el puente y cruza la puerta del castillo. Ve a la izquierda, evitando el obstáculo giratorio, para cruzar la puerta. Atrapa al **mono 3** junto a las campanas: si sale por pies, prueba a hacer sonar las campanas e irte para que hacer que aparezca. Ahora ve a golpear la rueda dentada para hacer que suba el pilar. Salta enseguida escaleras arriba, vuela por medio del pilar y sube la cuesta sorteando los barriles. Arriba del todo, mira a la derecha y vuela hacia el saliente circular del **mono 4**. Vuela de vuelta a lo alto de la cuesta y cruza la puerta para llegar al tejado del castillo. Allí encontrarás al **mono 5**. Cázalo y usa luego el bote de galletas.

Puedes darle al botón rojo para crear algunas plataformas en la pared del castillo. Planea a la entrada del castillo y entra otra vez en él. Cruza la puerta recién abierta de delante para entrar en la sala del trono. Te conviene atrapar al **mono 6** en el trono, esquinado los obstáculos giratorios del suelo. Sube por las escaleras de la derecha y ve a la derecha a través de la entrada para capturar al **mono 7**. Sigue más allá de los obstáculos giratorios y salta a la plataforma, que empieza a bajar. Salta/vuela al saliente de la izquierda para cruzar la puerta. Mata al pájaro rojo y deslízate por la pendiente resbaladiza blanca para saltar al saliente del fondo. Atrapa al **mono 8** que hay allí, vuela luego hacia el saliente enrejado para cargarte una araña y échale la red al **mono 9**. Vuela hacia la pendiente más baja de color blanco y deslízate por ella hacia el saliente elástico rojo, donde puedes recoger la **moneda Specter 1**. Una vez allí, da un brinco y vuela al saliente del fondo a por el **mono 10**.

Planea hasta el suelo y acércate al caballero grande. Ve dando vueltas a su alrededor, esquivando sus mandobles y golpeándole las piernas con la porra. Reserva las galletas para cuando las necesites. Una vez derrotado el caballero, cruza la puerta que se abre.

Ve todo recto y salta al agua. Nada hacia el muelle de madera para cazar al **mono 11**. Acércate al bote de galletas y salta por medio de las plataformas móviles al agua, evitando los pinchos de encima; lo más fácil es nadar bajo el agua (evita la corriente), salir de un salto hacia la segunda plataforma y volar hasta el final. Cruza la puerta pequeña.

Sube por las escaleras del fondo, atrapando al **mono 12**. Salta/vuela por encima de las válvulas hacia el saliente del fondo para cazar con la red al **mono 13**. Luego sale al botón rojo para poner la última rueda dentada en el mecanismo y abrir así la puerta que hay en el tejado del castillo. Ya que estás aquí, vuela hacia el medio a por la **moneda Specter 2**. Tírate al agua y sube otra vez por las escaleras para salir por la puerta pequeña.

Déjate caer a la sección del principio. Tira a la derecha en el cruce y dale al botón rojo para abrir la puerta cercana. Salta ahí arriba y sigue el camino largo hacia el agua para salir. Tras emerger de nuevo en el fondo de la cascada, ve por las escaleras herbosas y por el camino para volver al castillo. Sube a saltos por las plataformas de la pared para llegar al tejado. Cruza la puerta abierta.

Acércate a Buzz y Specter. Tras presenciar la secuencia de vídeo, es momento de vérselas con un caballero gigante. Es bastante fácil de vencer, una vez que sabes cómo. Tan sólo ve por el borde del saliente mientras te persigue. Ten seleccionado el trasto volador y, cuando oigas el sonido agudo que te indica que se prepara a atacar, da un salto doble y planea para evitar la onda de choque. Ahora acércate enseguida a él y la pauta empieza de nuevo. Ve siguiendo el mismo proceso y lo derrotarás con cinco impactos.

Extras: Dirígete al castillo y ve a la parte que tiene a mano derecha para hallar al **mono 14**. Deslízate al siguiente saliente y vuela hacia el saliente de la **moneda**

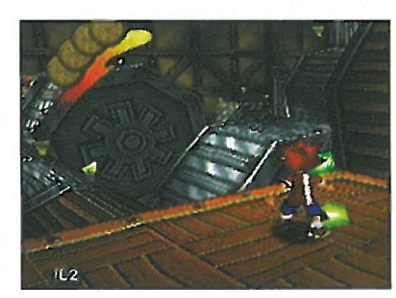


No te preocupes por perder el coche teledirigido: puedes hacer que salga otro pulsando R3.











Mata a los pájaros con el tirachinas antes de que puedan lanzarse sobre ti.



A algunos macacos sólo puedes atraparlos teniendo el chisme necesario. Tendrás que regresar a niveles anteriores a por los que te falten.



► En la Ciudad Urbana te enfrentarás con este enorme robot. Evita sus brazos giratorios y los rayos láser mientras le golpeas.



El hula-hop va especialmente bien para eliminar esas molestas cabezas escupidoras.



Specter 3. Vuela al siguiente saliente y sube a saltos por los salientes hasta lo más alto de la catarata, de vuelta en la entrada del castillo. Entra y sal por la izquierda, y luego sube al tejado como antes. Usa el puñetazo mágico para abrir el barril que contiene al **mono 15**. Dale al botón rojo y sal de vuelta a la sala anterior. Gira a la izquierda y planea hacia el saliente a por el **mono 16**. Déjate caer y sal, entrando después en la sala del trono. Sube por las escaleras de la derecha y gírate para volar hacia la lámpara de araña a por el **mono 17**. Salta mediante la siguiente lámpara de araña al saliente que tiene un bote de galletas. Sube por las escaleras para hallar al **mono 18** y la **moneda Specter 4**. Vuelve a la sala del trono, sigue la ruta principal hacia el caballero y véncelo de nuevo para cruzar la puerta. Tira adelante y salta al agua para atrapar al **mono 19**. Nada por el túnel subacuático de la derecha hacia la jaula que contiene el **mono 20**.

EL PRESENTE

FASE 1: CIUDAD URBANA
Nuevo chisme: Coche teledirigido
Monos necesarios: 8/13
Monedas Specter: 3

Tras completar el entrenamiento del coche teledirigido, es momento de ir a cazar más micos. Sube las escaleras y lleva el coche teledirigido por un agujero de la jaula para hacer salir al **mono 1**, al cual pillarás con la red. Sube saltando por las tres protuberancias para llegar a la cueva que tiene al **mono 2** en el ring de boxeo.

Dirígete a la izquierda de la catarata y atiza a los dos hombres-cebolla. Ve por debajo del conducto (allí no puedes volar) y aparecerá un gran robot amarillo. Evita sus brazos rotatorios y su rayo láser y zúrrale con la porra. Sal corriendo enseguida para volver a esquivar sus brazos y repite el proceso hasta volarlo en pedazos. Ahora ve a por el **mono 3** que tiene justo detrás, abriendo un potrillo en algún otro lugar. Vuelve más allá de las tres protuberancias y sube por la escalera larga. Déjate caer por el portillo.

Baja las escaleras y mata a la criatura rosa que se divide. No te molestes en intentar volar hacia el saliente de malla con el mono: ya lo pillarás más tarde. Lleva el coche teledirigido al interior de la jaula pequeña del fondo a la derecha, hacia el interruptor del suelo, para abrir la puerta (momento en el cual es probable que el mono que hay allí huya). Mata a la criatura rosa que hay allí y mete luego el coche teledirigido en la jaula para sacar al **mono 4**. Cázalo y sube las escaleras para atrapar al **mono 5**, que va armado.

Sigue hasta lo más alto y ve a la derecha. Lleva el coche teledirigido cuesta arriba, a través de un agujero en la valla de la derecha, y hacia el interruptor del suelo. Ahora salta enseguida por las plataformas antes de que vuelvan a deslizarse hacia dentro. Cárgate otra criatura rosa y lleva el coche a la jaula y hacia la izquierda, por un puente estrecho, para recoger la **moneda Specter 1**. Llévalo al interruptor del suelo y deslízate tú al saliente de malla (debajo del cual pasaste antes) a por el **mono 6**. Déjate caer y usa el coche teledirigido para reabrir la puerta. Sube las escaleras y nada por el agua hacia el gran conducto de aguas residuales para entrar en él. Salta y vuela hacia el saliente junto a la jaula (aún no puedes entrar en ella). Salta mediante un gran barril a lo alto de la jaula a por la **moneda Specter 2**. Ahora deslízate por la pendiente (cerca del centro al fondo) y sal volando del final hacia el saliente del **mono 7** y la vida extra.

Déjate caer y salta al ascensor para que te lleve arriba. Vuelve arriba del todo y vuela al saliente junto a la jaula. Salta y vuela, por medio de los barriles, al siguiente gran conducto; si caes a la pendiente, sólo has de ir dando saltos dobles y volando. Liquida a la criatura rosa y luego nada/vuela a la plataforma baja y sube a saltos por las otras hasta el saliente alto, donde hay dos simios armados. Échale enseguida la red al **mono 8**.

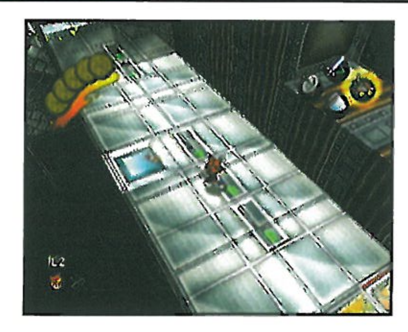
Extras: Atrapa al **mono 9** donde capturaste al mico 8. Zambúllete y nada por el túnel para hallar al **mono 10** nadando por ahí. Sal del agua y caza con la red al **mono 11** (que es el que viste en la jaula junto a los barriles). Vuelve a nado por el túnel y dirígete al conducto de las hélices: usa el súper aro para pasar corriendo las cuchillas rotatorias y aplasta a las criaturas de color lila. Nada a la izquierda de la piscina y sube volando al hueco con patatas energéticas. Salta hacia fuera para

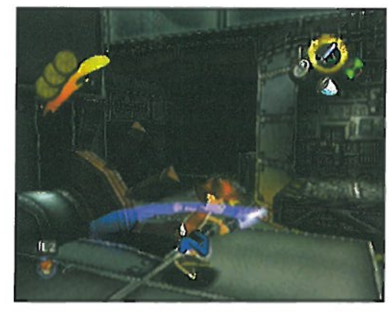
► Debes volar y saltar utilizando los barriles hasta alcanzar la tubería en el extremo opuesto. Si lo intentas repetidamente alguna vez lo conseguirás, ¿no?

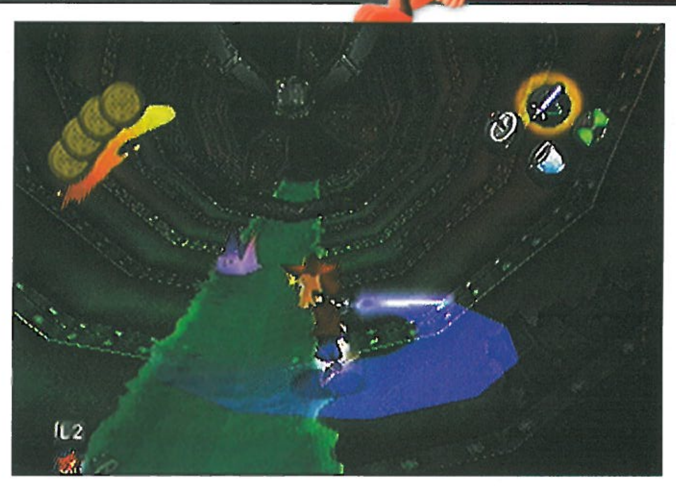












▲ Golpea las criaturas rosas y sus clones. Calcula adecuadamente cuándo debes pasar a través de las hélices giratorias.

volar a lo alto en pos del **mono 12**, de pantalones negros. Tírate de vuelta a la piscina y nada por el agujero de enfrente. Sales a lo alto de la catarata que hay cerca del principio del nivel. Sal del agua, recoge la **moneda Specter 3** y caza con la red al **mono 13** del conducto (¡procura no caer!).

FASE 2: FÁBRICA DE HERRAMIENTAS PARA MONOS
Monos necesarios: 7/10
Monedas Specter: 2

Ve donde el tanque y salta a su interior. Pulsa R3 (empuja la palanca de la derecha) para disparar el cañón y volar el muro a rayas de detrás. Luego usa la vista de blancos y pulsa L3 para derribar el platillo volador pilotado por el **mono 1**. Echa abajo el resto de paredes y obstáculos giratorios y sube luego por la colina, eliminando más de esos estorbos giratorios. Hacia la izquierda, el **mono 2** saltará a una torreta armada cuando te acerques. Ve disparándole con el cañón para volarla y atrapa luego a ese macaco desvergonzado. Ve más allá de la torreta y cruza las puertas corredizas.

Ve escaleras arriba y hacia las puertas corredizas que se abren y crúzalas. Ignora al mono de la jaula de la izquierda y lleva el coche teledirigido por el túnel transparente mientras vas por la parte más alta. Llévalo al interruptor para hacer aparecer unos peldaños, sube saltando por ellos y déjate caer al otro lado. Haz pasar tu antiguo coche o bien tírate junto a la señal y envía otro por el agujero. Llévalo por los salientes móviles al siguiente interruptor y sube a saltos los peldaños hacia el otro lado. Haz salir un nuevo coche teledirigido y llévalo al siguiente túnel transparente y al primer interruptor. Salta al saliente deslizante que aparece, lleva el coche al segundo interruptor y corre al segundo saliente para hacerte con la **moneda Specter 1** (si no la consigues, vuelve a poner el coche en el interruptor).

Sube a hurtadillas por la cuesta para pillar al **mono 3**, de color verde, teniendo cuidado con sus misiles. Pon el coche teledirigido en el interruptor del suelo para hacer subir la puerta y crúzala. Regresa por las puertas corredizas y ve por la derecha para pasar la entrada recién abierta. Pisa el saliente y empezará a moverse por la lava: muévete de lado a lado para esquivar los rodillos de pinchos. Al otro extremo, tírate, haz girar la porra contra la válvula dentada 1 y luego contra la 2 y la 3. Salta enseguida por las plataformas elevadas hasta lo más alto. Salta hacia las patatas energéticas para obtener una vida extra. Usa el súper aro para cruzar enseguida la cinta transportadora, evitando los martillos. Sal por las puertas corredizas.

Derriba la nave espacial y ve a por el **mono 4**. Dale a la palanca para hacer bajar el ascensor y luego vuela hacia abajo. Dale ahora a la válvula dentada para crear un puente arriba; ve dándole a la válvula hasta que baje el ascensor y sube de inmediato con él para cruzar luego el puente. Cruza las puertas corredizas.

Ojo: el **mono 5** aparecerá de pronto por entre las cajas de delante controlando un robot que lanza misiles. Intenta ponerte detrás de él y golpéale la espalda con la porra. En este instante saltará y bajará ruidosamente a tierra, así que ten cuidado. No dejes de moverte y, cuando embista por el suelo, vuelve a golpearle la espalda. Al final lo destruirás y podrás echarle la red al confuso macaco. Ve volando al gran muro de cajas y al saliente del fondo para salir por las puertas corredizas.

Haz girar la porra para acabar con el obstáculo giratorio y calcula luego cuándo saltar al saliente semicircular para evitar el primer grupo de pinchos. Avanza un poco más cuando el primer grupo de pinchos se contraiga; sigue saltando/volando de este modo hasta el extremo del fondo. Dale a la válvula dentada para hacer caer el conducto grande de delante y salta a su interior. Arriba del todo, salta otra vez al saliente de malla para cazar al **mono 6**. Vuelve de un salto al conducto y vuela hasta arriba del todo del siguiente a por la **moneda Specter 2**. Regresa al conducto anterior y salta/vuela hacia abajo para meterte en el segundo conducto.

Usa el bote de galletas para reponer energía la perdida y salta a la cinta transportadora del fondo. Corre hacia la izquierda (en dirección contraria) y salta a la siguiente cinta. Corre a la izquierda, en contra de la cinta, para saltar a la siguiente. Repite este proceso hasta poder saltar al pequeño saliente (encima de un mostrador) donde está el **mono 7**.

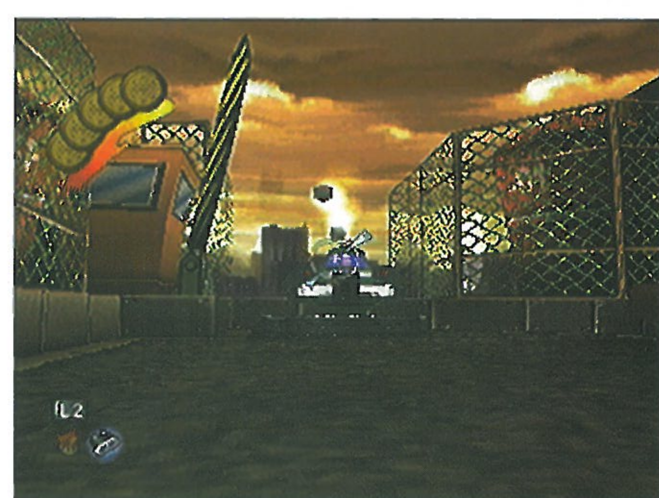
Extras: Frente a la válvula dentada que baja el conducto (tras el **mono 5**), usa el puñetazo mágico para abrirte paso por las puertas de metal y entrar en la sala de control con el **mono 8**. Sal y vuela por debajo de los conductos. Usa el coche teledirigido para asustar al veloz **mono 9** y sacarlo de su jaula. Vuelve a tomar el ascensor hacia arriba y sigue la ruta principal a la sala de las cintas transportadoras. Esta vez pásalas saltando/volando hacia el gran saliente de arriba del todo. El **mono 10** saldrá de entre las cajas con su robot de batalla: derrótalo golpeándole la espalda como antes y luego échale el guante al mico.

FASE 3: TORRE DE TV
Monos necesarios: 0/12
Monedas Specter: 2

Otra fase en la que no hay un número especificado de monos, pero donde necesitarás algunos para abrir una puerta. Sube por las escaleras y cruza la entrada. Dispara a los cañones de seguridad flotantes de color azul y atrapa

▼ El acorazado Spike. Utiliza el cañón para destruir cosas como las cajas que incluyen ítems.

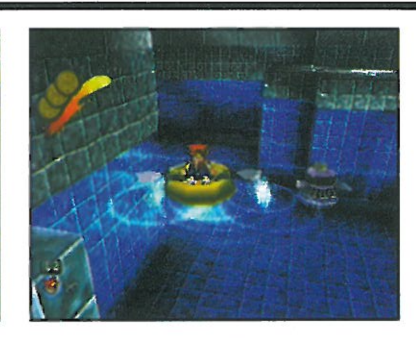






▲ **Specter ataca con su mega acorazado de batalla. Golpea repetidamente la luz verde para derrotarle.**





con la red al **mono 1**, a la izquierda. Cruza las puertas corredizas de cristal que hay al fondo. Tirotea otro cañón de seguridad flotante pero ten cuidado con los misiles del **mono 2**, que sale del pasillo de la izquierda. Una vez que lo hayas cazado (tal vez debas perseguirlo hacia la derecha), vuela al interior de ese pasillo y dale al botón rojo para desaguar la piscina de la primera sala.

Vuelve a la piscina y déjate caer para cruzar las puertas corredizas. Dispara a los dos cañones de seguridad flotantes y sigue el camino; ten cuidado con el fuego del simio que hay por ahí debajo. Baja por la pendiente hacia el bote. Rema hasta el saliente del **mono 3**. Seguramente éste se tirará al agua y se alejará, pero si vuelves al bote regresará.

Una vez que lo hayas metido en el saco (y abierto la puerta de la primera sala), rema con el bote hacia el túnel y sal de un salto. Usa el tirachinas para derribar al **mono 4** que gandulea por ahí y luego échale la red.

Vuelve a seguir la ruta a través de la piscina desaguada y cruza la puerta de los tres monos recién abierta para encontrar otro tanque. Introdúcete en él y recorre el camino, usando el cañón para volar por los aires a las dos primeras tortugas rojas. Tírate otra vez a la hierba para capturar al **mono 5**. De nuevo en el tanque, avanza algo más por el camino. En lo más alto, vuela los dos grupos de cajas grises para revelar un bote de galletas (el botón rojo sólo activa el ascensor que hay abajo en la hierba). Conduce el tanque por el siguiente camino y vuela la pared de cajas para dejar al descubierto al **mono 6**, quien se mete en una torreta armada. Ve disparándole con el cañón para destruirla y emplea luego la red con el primate, abriendo así la puerta de los tres monos que había al principio del camino. Vuelve allí y cruza la puerta.

Cruza por la plataforma móvil y volverás a encontrarte a Specter y Buzz, así como al profesor y Katie, a quienes han secuestrado. Tras la secuencia de vídeo, te las habrás con el crucero de batalla de Specter. Éste intentará carbonizarte con una descarga de los propulsores, así que evita ponerte debajo de él. El crucero te disparará entonces unos misiles (salta para esquivarlos) o bien te soltará una bomba (salta para evitar la onda de choque). Acto seguido aterrizará y soltará un par de ataques: llamas o platillos volantes. Permanece a un lado para evitar las llamas; rechaza a los platillos haciendo girar la porra. Cuando aparezca una luz verde en medio de la nave, corre hacia ella con el súper aro para golpearla. La pauta se repite hasta que hayas acertado cinco veces a la luz verde: observa que también puedes golpearla cuando la nave se abalanza apara soltar una bomba. Con su nave destruida, Specter huye para luchar en otra ocasión.

Extras: Al principio, usa el puñetazo mágico para reventar el barril de la izquierda, que contiene al **mono 7**. Entra en el edificio y va a darle al botón rojo que desagua la piscina. Baja por ahí y lleva el bote (o vuela) hasta el saliente de la izquierda. Vuela hacia el delgado conducto verde y crúzalo para recoger la **moneda Specter 1**. Vuelve arriba y cruza la puerta de los tres monos. Métete en el tanque y, volando las tortugas, da la vuelta a la primera esquina. Mira a la izquierda y usa el cañón para volar las tres cajas grises de debajo (o bien acércate y usa el puñetazo mágico) revelando al **mono 8** y la **moneda Specter 2**. Conduce el tanque a lo más alto, destruyendo las cajas del camino. Usa el cañón para volar la pared de cajas que hay en la parte derecha del saliente, revelando así una entrada. Crúzala y tira a la izquierda por el conducto, disparando al cañón flotante. Haz añicos el cristal y dale al botón rojo para crear un puente encima. Vuelve por el conducto, sube por las escaleras de las flechas y pasa luego por el puente. Cuando pises el saliente empezará a descender: ve al extremo del fondo y caza con la red a los **monos 9** y **10** que están por ahí colgados. Con esto abrirás la contraventana azul de la pared de la izquierda. Pisa el botón rojo para volver a hacer subir el ascensor antes de que te tiren los ventiladores de debajo. Dispara al cristal en el que estaba la contraventana, ve corriendo y entra en la sala de control que hay allí a por el **mono 11**. Aplasta los ordenadores para detener los ventiladores, dale luego al botón rojo y salta hacia el primer botón que golpeaste. Vuelve al ascensor y baja en él al fondo para capturar al **mono 12**.

EL PRESENTE 2

FASE 1: LA TIERRA DE SPECTER
Monos necesarios: 0/24
Monedas Specter: 10

Una vez más, no hay un número específico de micos a capturar, pero debes atrapar unos cuantos para abrir las puertas principales que hay al final. Por encima y detrás de la fuente hay un bote de galletas, así que vuelve allí siempre que necesites reponer energía. Entra en la tierra del Oeste que hay a la izquierda. Usa el tirachinas para abatir al **mono 1** del tejado de la derecha y ve rápido a capturarlo. Dispara a los **monos 2**, **3** y **4** a través de las contraventanas abiertas del edificio del fondo y píllalos uno a uno.

Sal y sube por las escaleras para entrar en la montaña rusa. Avanza, baja



► **En el salvaje oeste deberás tirotear a los micos para caigan antes de atraparlos.**



por las escaleras y vuela luego al saliente de la derecha. Ve en la plataforma móvil al siguiente saliente y recorre el túnel para hallar al **mono 5** en el salón arcade. Vuelve sobre tus pasos y sube por las escaleras a la montaña rusa. Súbete y ve por la vía, saltando las barreras para evitar perder energía. También puedes saltar a por patatas energéticas y una vida extra. Tienes que girar sobre la **moneda Specter 1**, pero saltar para la **moneda Specter 2**. Bájate al final y ve arriba para encontrar a Katie atrapada en una jaula.

Cruza las puertas y esquiva la hoja gigante mientras aporreas a los espectros que aparecen. Cruza las siguientes puertas y evita al fantasma para aplastar su urna. Sigue todo recto por el camino para hallar al **mono 6** en una jaula: pasa a todo trapo cuando se abra la puerta. Atrápalo y pisa el botón de la izquierda para crear unas plataformas en la sala que hay tras las barras. Coloca el coche teledirigido sobre el otro botón y sal por la puerta. Vuelve a las puertas donde aplastaste la urna del fantasma y cruza las puertas rojas de la izquierda. Salta y vuela recto a por la **moneda Specter 3**. Salta por las plataformas y a través de las puertas. Atiza a los espectros y métete en el foso para pillar a los **monos 7**, **8** y **9** y liberar así a Katie de la jaula. Tras la secuencia de vídeo, sube a la montaña rusa de vuelta al principio y sal.

Entra en el circo de Specter para hallar al profesor encerrado. Tras la secuencia de vídeo, ve a la derecha y salta por todas las plataformas elásticas, eliminando las bombas de payaso de los salientes. Trepa por los palos listados y neutraliza más bombas de payaso para dar con un bote de galletas. Sigue subiendo por más plataformas elásticas hasta llegar a lo alto de la jaula para encontrar al jefe de los payasos. Evita que te pase por encima mientras le vas golpeando. Acto seguido se pondrá a lanzarte bombas, así que haz girar la porra para destruirlas. Ve dándole al payaso a la menor ocasión y acabará cayendo por el techo. Planea hasta el suelo, dale al payaso y vete saltando/volando para esquivarlo cuando empieza a dar vueltas. Cuando se agote, dale otra vez. Repite este proceso hasta vencerlo. Tras la secuencia de vídeo, sal.

Entra en el recinto de los karts y pasa por la arcada. Buzz te atacará por tercera vez, en esta ocasión con su coche de carreras. Por desgracia tú no tienes coche. En vez de eso, debes rechazar los coches a control remoto y los misiles que lanza contra ti. Ponte en la zona roja (volviéndola verde) durante unos instantes, y Buzz se lanzará hacia ti y se la dará contra el lado. Salta/vuela para esquivarlo y golpea enseguida la luz verde de la parte trasera del coche. Al final explotará y Buzz saldrá despedido perdiendo el sentido. Sal tras la secuencia de vídeo.

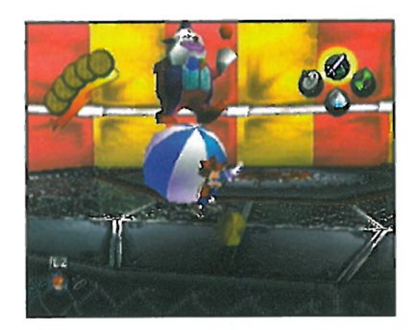
Cruza las puertas del fondo recién abiertas para ve otra secuencia de vídeo. Ve por el camino y al saliente metálico. Vuela hacia la derecha alrededor de los salientes superiores para hallar al **mono 10**. Deslízate al fondo y pisa el interruptor para abrir el teletransportador: salta a su tejado para conseguir la **moneda Specter 4** antes de entrar.

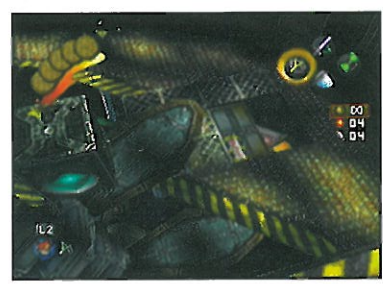
Sube en el ascensor. Ve a la derecha, recogiendo la **moneda Specter 5**, y cruza las puertas de la derecha. Al bajar por la pendiente, un mico pulsará el botón de emergencia para poner en marcha la maquinaria. Vuela a los salientes estrechos que hay a la izquierda de las cuchillas. Ve por el saliente de arriba del todo y dispara al botón rojo de la derecha para abrir el portillo del suelo. Vuela a por la **moneda Specter 6** y luego baja planeando. Tírate por el portillo abierto para atrapar al **mono 11**. Vuelve cuesta arriba hacia la salida. De nuevo afuera, verás que han aparecido dos platillos volantes. Usa la porra (estando sobre un podio) para derribarlos a ambos y poder pillar a los **monos 12** y **13**, abriendo así las puertas centrales. Usa el bote de galletas antes de cruzarlas.

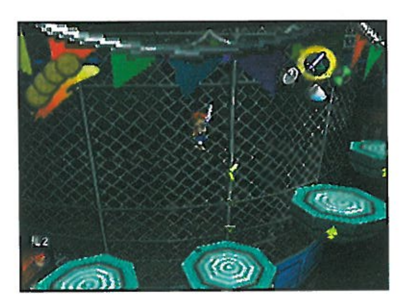
Avanza más allá de los obstáculos giratorios y sube por las escaleras. Ve a la izquierda y cruza la puerta que se abre. Ponte en uno de los interruptores del suelo y lleva el coche teledirigido al otro para abrir la siguiente puerta. Luego usa el súper aro para cruzarla a toda leche y entrar en la sala lila. Entra en la boca del simio y sube por la cuesta. Ve a la derecha, pasados los obstáculos giratorios, y déjate caer bajo la malla. Ve más allá de los arcos a por la vida extra y dale a la válvula dentada ¡para extender los ojos del simio de arriba! Regresa por los arcos de velocidad y bota para volver arriba. Sube por la cuesta y vuela mediante los ojos hacia el saliente. Estando allí, atrapa al **mono 14** y usa el coche teledirigido para sacar al **mono 15** de la jaula. Dale al botón rojo para desactivar el campo de fuerza de la sala lila. Vuelve allí y sube por las escaleras para cruzar la entrada.

Dale al cristal para obtener una vida extra y recorre el camino hacia el bote de galletas. Mata al robot dándole repetida veces en el pecho o bien limítate a pasarlo corriendo. Sigue más allá de los obstáculos giratorios, déjate caer cuando el campo de fuerza se vaya y pasa al otro lado. Pasa los rodillos y ve por la pasarela estrecha, recogiendo la vida extra. Ve por el saliente rojo, volando mediante la plataforma elástica. Sigue hacia delante y hacia arriba, dejando atrás otro robot, un ascensor y unas cintas transportadoras.

Salta a la plataforma azul para moverte desplazarte hacia el saliente verde y un bote de galletas. Enfila el camino verde, más allá de un robot y un campo de fuerza (toma la vida extra que tiene debajo). Rodea los obstáculos giratorios y el robot para atrapar al **mono 16** del saliente lila. Recorre el camino de oro para salir por las puertas.



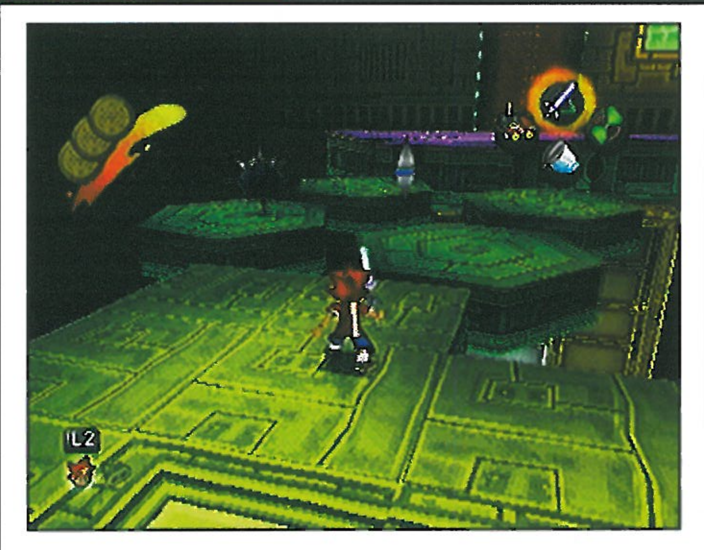








Antes de subirte en la montaña rusa, date una vuelta por el salón recreativo para recoger otro mono.



▲ **Vuela hasta una plataforma móbil lejana y salta rápidamente a la repisa lila para evitar la bola de pinchos.**

MINI JUEGO 2

El segundo mini juego de bonus es realmente divertido
Boxea correctamente con estos consejos para dejar KO a los macacos

BOXEO DE SPECTER

REQUISITOS: 20 MONEDAS SPECTER



El segundo minijuego del salón arcade es una simulación de boxeo (con monos, claro). Para aprender cómo bloquear y asestar puñetazos como es debido, mira el modo de entrenamiento antes de participar en el campeonato o de zurrarte con un amigo en el modo de dos jugadores. En el campeonato, te enfrentas a oponentes cada vez más duros hasta que desafías al número uno para poner en juego el título. Estos consejos te ayudarán a triunfar:

- No muevas los *sticks* demasiado rápido para efectuar combos: debes establecer el ritmo adecuado: en torno al medio segundo entre puñetazos.
- Cuando hayas sacudido al oponente con un buen puñetazo, ve haciendo combos para intentar noquearlo antes de que pueda recobrar su energía.
- Deberías poder noquear al primer par de oponentes atacándoles a saco con combos.
- Contra posteriores oponentes, ten un poco más de paciencia: mantén la guardia alta y espera una oportunidad para contraatacar con un puñetazo seco o un combo.
- Si andas bajo de energía, no intercambies golpes o estarás en la lona en un periquete. Mantén la guardia alta y, si siguen zurrándote, prueba a esquivar de lado a lado.
- Para superar la guardia de un contrincante, prueba a balancearte a un lado y lanza un puñetazo por ese lado (por ejemplo, balancéate a la derecha y lanza un golpe con la derecha) para pescarlo.
- Si consideras que estás perdiendo estando ya en el tercer asalto, más te vale ir a por todas e intentar noquear a tu oponente.

Toma la vida extra del cristal y golpea las naves espaciales. Sube volando mediante los rodillos a por otra vida extra. Calcula cuándo saltar y volar más allá de la bola de pinchos, mediante una plataforma móvil, para llegar al saliente lila. Vuela al saliente verde y síguelo. Ha llegado la hora de más acción para tu coche teledirigido: llévalo por el túnel transparente y al interruptor del medio para hacer subir la sección. Vete tú al borde izquierdo y lleva el coche al interruptor de la izquierda para extender un puente; luego salta enseguida y cruza volando.

Agárrate a la barra móvil y ve en ella (o volando por encima de ella) al saliente lila. Ve a la izquierda y mira hacia arriba para ver un botón: dispárale y sube saltando enseguida por medio de los peldaños deslizantes. Ve por el saliente estrecho de color rojo y calcula bien cuándo saltar mediante las plataformas elásticas alineadas. Golpea cualquier válvula dentada a fin de mover el "bate" para que atrape la plataforma de la "bola" blanca; luego súbete enseguida y ve en ella hacia arriba. Sal de un salto al otro extremo y sube al ascensor. Bájate saltando en lo más alto y avanza hacia la entrada: retírate cuando haga su aparición un robot verde. Dispárale desde lejos con tiros explosivos o triples. Cruza la entrada y dale al botón rojo para que te transporten a la siguiente sección.

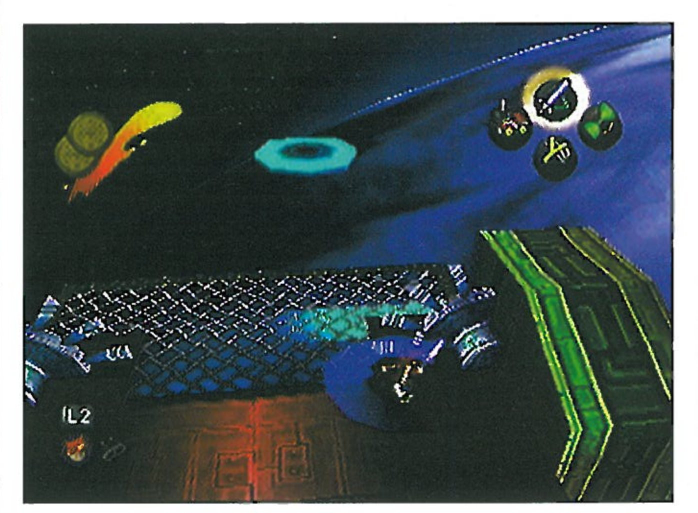
Tírate, elimina el obstáculo giratorio y toma la vida extra de la izquierda. Ve hacia delante, yendo en el saliente móvil al otro lado. Sal por las puertas para volver a la primera sala. Gira a la derecha y ve por el pasillo abierto que hay detrás del cuadro de Specter del fondo. Sube en el ascensor.

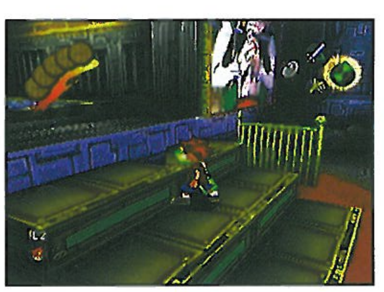
Toma la vida extra del cristal, entra luego en el ascensor y sube. Tira a la derecha por el saliente y ve a otro ascensor. En lo más alto, verás otra secuencia de vídeo en la que Specter se prepara para el gran enfrentamiento. En cuanto aparezca la pantalla de blancos (contigo a lo lejos), empieza a moverte para esquivar los misiles. Muévete sin parar para que no te fije como blanco y corre hacia el cañón que hay en la parte frontal de la perspectiva para golpearlo. Ándate con ojo para cuando se carga: prepárate a saltar y volar sobre la onda de choque. Toma las galletas que encuentres para reponer tu energía y ve dándole al cañón para acabar destruyéndolo.

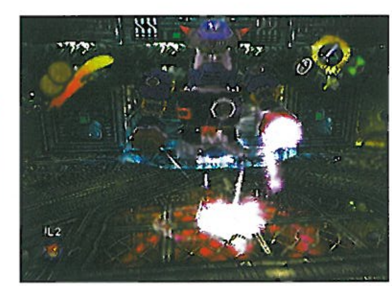
Tras la secuencia de vídeo, te enfrentas al robot gigante de Specter. Deberás esquivar los diversos ataques con los que cuenta. Ten cuidado con los droides redondos que dispara hacia ti. Corre para evitar las sombras verdes donde irán a parar los misiles. Cuando levante sus dos brazos, salta/vuela para evitar la onda de choque de sus puños contra el suelo. Vete al lado de enfrente para esquivar el fuego láser de su brazo y acércate luego a él para darle a la luz verde que tiene en el extremo. Repite la misma pauta para darle en el otro brazo. Cuando le hayas acertado dos veces en cada brazo, se derrumbará: recoge las galletas que deje tras de sí. Cuando hayas destruido ambos brazos, ve a cualquier lado: el torso disparará para destruir la zona en la que estás, así que dispónte a volver volando al centro y dale a la luz verde. Si el robot se pone a lanzar descargas consecutivas, acércate para poder volar con facilidad a la zona del fondo y luego a la del centro. Con unos cuantos tiros, el robot explotará.

Extras: En la tierra del Oeste, vuela hacia los cuernos de vaca que hay cerca de la entrada, y luego hacia la **moneda Specter 7**. En el hall de entrada del castillo de Specter, usa el puñetazo mágico para abrir el barril de la izquierda y hallar al **mono 17**. Cruza hasta la sala de los dos interruptores en el suelo y dale al botón rojo de la pared para abrir una puerta. Regresa al hall de entrada y cruza la puerta

▼ **Golpea las ruedas dentadas para mover la 'maza' y acercar la plataforma circular. En ese momento, sube en ésta rápidamente.**







roja. Haz pasar el coche teledirigido por el agujero y, mediante el saliente móvil, llévalo al otro lado del hueco. Cruza tú y lleva el coche al interruptor del suelo para abrir la jaula. Entra y ve a cazar al **mono 18** junto a la mesa de billar. Sal y ve más allá de los obstáculos giratorios para atrapar al **mono 19**. Entra en la sala del fondo (que abriste con el botón) y pisa el círculo para que te suba un campo de fuerza verde. Vuela desde lo alto al saliente que tiene una vida extra y la **moneda Specter 8**. Baja volando al saliente del **mono 20.** Tírate a la sala de los dos interruptores en el suelo. Cruza la puerta, como antes, y pasa por la boca del simio. En la sala contigua, dispara a la luz roja que hay en la cabeza de la estatua del simio, vuela luego hasta allí y entra en la sala herbosa a por el **mono 21** y la **moneda Specter 9**. Sal, dirígete a la sala del botón rojo y golpéalo. Regresa a la sala lila y sigue la ruta principal hacia las cintas transportadoras oblicuas. Vuela por la izquierda al saliente rojo para pillar al **mono 22**. Vuela de vuelta y sigue por la ruta principal hacia la puerta de arriba del todo. Recorre el camino como antes, más allá de la bola de pinchos y hacia la pasarela verde. En lugar de ir por la derecha al túnel transparente, baja volando al saliente gris y hacia lo alto de la entrada a por el **mono 23**. Vuela de vuelta hacia arriba del todo mediante el saliente gris y encamínate hacia el túnel transparente. Lleva el coche teledirigido al interruptor del medio, como antes, pero esta vez muévete a la derecha y llévalo al interruptor de la derecha, de manera que puedas saltar al saliente donde se hallan la **moneda Specter 10** y el **mono 24**.

GAME OVER 1

Una vez que hayas derrotado al robot de Specter, puedes repantingarte a ver el la secuencia de vídeo final. Luego puedes volver a por aquellos micos que te hayas podido dejar en niveles anteriores. Al seleccionar un nivel recibirás un nuevo chisme: el puñetazo mágico. Tras la sección de entrenamiento, puedes usarlo para abrirte paso a nuevos lugares en algunos niveles y llegar así a monos y monedas antes inaccesibles.



EL TANTO FINAL

Esto sólo aparece en la pantalla de selección de fase una vez que has capturado a todos y cada uno de los monos. Tras la secuencia de vídeo, dispara el tirachinas contra Specter. Éste se teletransportará al otro lado y cargará para dispararte un rayo: ponte a volar justo cuando lo suelta para evitar las ondas de choque resultantes. Ve disparándole hasta que caiga al suelo. Usa el hula-hop para perseguirlo, dándole toques para reducir sus escudos y esquivando sus descargas. Dale sin sus escudos y quedará aturdido, aunque no podrás echarle la red en las primeras ocasiones, sólo cuando deje de echar humo.

GAME OVER 2

Cuando hayas capturado a Specter, puedes ver los créditos finales y luego una secuencia extra. Sin embargo, seguirás sólo con un índice de éxito del 84,8%. Para subirlo al 100% debes batir todos los récords en el modo contrarreloj.

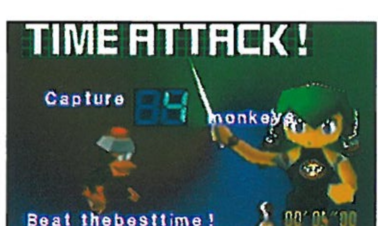




▲ **Spike y sus amigos dejan por fin de hacer monerías y escapan en la secuencia final del juego. Game over, baby.**

CONTRARRELOJ

Una vez que hayas capturado todos los micos de una fase, quedará despejada. A continuación puedes jugar a una contrarreloj en ese nivel pulsando Start para seleccionarlo. Entonces debes cazar en esa fase un número determinado de monos dentro el tiempo estipulado. Evidentemente, deberías ir a por los monos más fáciles desde el principio. Puedes detener el reloj durante un tiempo recogiendo patatas energéticas: cuanto más grandes, más rato quedará parado. Además, el reloj es algo extraño: cuando los segundos lleguen a 50, volverán a cero durante esos diez segundos antes de pasar al siguiente minuto. De esta manera puedes reducir tu tiempo de forma drástica recogiendo al último mono durante este periodo. Acaba por debajo de los tiempos estipulados en todas las fases de contrarreloj para conseguir un índice de éxito del 100%.



MINI JUEGO 3

El tercer mini juego es un shoot'em-up espacial
Dispara a los cerdos y a las flores para conseguir una puntuación alta

GALAXY MONKEY

REQUISITOS: 40 MONEDAS SPECTER

El tercer y último minijuego arcade es una versión del viejo clásico *Asteroids*. Sólo has de mover tu nave por la pantalla con el *stick* izquierdo y dirigir tus tiros con el derecho. En lugar de descuajaringar asteroides, te cargas cerdos, flores y caras. Mejora tu potencia de fuego con estos consejos:

- Una franja roja en el borde de la pantalla indica que pronto llegará un enemigo por ese lado, así que apártate.
- La clave del juego reside en moverse a un lado y disparar en la dirección contraria, rodeando la pantalla mientras machacas al enemigo que te persigue.
- Recoge los power-ups para conseguir hasta el triple de potencia de fuego: cada uno de los power-ups te brinda 500 puntos.
- El globo de los cerdos es de un tamaño enorme cuando le disparas, así que intenta disparar a uno por vez, dándote más espacio para maniobrar.
- Si vienen cerdos desde más de una dirección, dispara primero a los de un mismo lado.
- Las oleadas enemigas siguen el mismo patrón repetitivo, así que apréndetelo: los últimos niveles se limitan a aumentar la dificultad haciendo que vengan más enemigos de más lados.
- Intenta acertar a cuantas bolas rodantes puedas, ya que valen 5.000 puntos. Acércate para endosarles todos tus tiros.

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **4.990 pesetas**

SEGUNDA PARTE

TOMB RAIDER

Y aquí terminan las **aventuras de Lara Croft** en ***PlanetStation***... hasta el momento, ya que coincidiendo con la última parte de esta guía —tras haber publicado también las de ***Tomb Raider II*** y ***III***— empieza a tomar forma la ***próxima entrega*** de la saga.

LARA Y LA TIERRA



Murciélagos
Vuelan hacia ti, pero son difíciles de abatir



Raptors
Dinosaurios rápidos y peligrosos



Monos
Rápidos y duros de pelar



Pierre (Explorador)
Aparece de vez en cuando para dispararte



T Rex
Te engullirá si te acercas demasiado



Osos
Te aporrean sin contemplaciones



Ratas
Las hay tanto de agua como de tierra



Leones
Te arrancan la salud a mordiscos



Lobos
Suelen ir en manada



Cocodrilos
Suelen andar por el agua



Cartuchos de escopeta
Son escasos.



Ídolo de oro
Hace falta para abrir una puerta

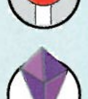
Small Medikit
Repone la mitad de energía

Cantos rodados
Caen rodando para aplastarte

Dardos
Salen de los pasillos

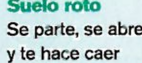
Engranajes
Consigue tres en Lost Valley

Interruptor/ Palanca
Abren puertas y ventanillas



Escopeta
Más potente que las pistolas





Suelo roto
Se parte, se abre y te hace caer



Botiquín grande
Repone mucha energía



Lingote de plomo
Se puede convertir en oro

Cristal de salvación
Para guardar la partida

Empujar/estirar bloque
Para acceder a nuevas áreas

Interruptores de suelo
Písalos para abrir algunos niveles

Llave de plata
Para cerraduras especiales de plata

Fuego
Mata con rapidez



Cargadores Uzi
Hacen falta más adelante



Cargadores de Magnum
Cógelos para luego



Llave de oro
Para cerraduras esepciales de oro





Interruptor Omega
Púlsalo o empuja un bloque sobre él

Scion
Precioso amuleto que debes encontrar

Pinchos
Son letales si caes sobre ellos

Llave oxidada
Abre las puertas viejas oxidadas

CONSEJOS

> Esta sencilla técnica te permite efectuar siempre un salto largo justo desde el borde de una plataforma: anda hacia el borde, suelta R1 y da un saltito hacia atrás. Ponte ahora a correr hacia el borde y pulsa el botón de salto para realizar un bote perfecto.

> Para alinear los saltos con precisión, pulsa L1 a secas y la perspectiva mostrará adónde mira Lara. Suelta L1 y gira a izquierda o derecha en función de lo visto.

> Una vez que Lara apunte a un enemigo con sus pistolas, mantén pulsado el botón de disparo. Aunque el enemigo se oculte, ella mantendrá su mira fijada y se pondrá a disparar en cuanto reaparezca.

> Las Magnums se pueden encontrar al principio de los niveles 6 y 8. La ubicación de la primera la revelamos en el recuadro de *Secretos* de esta guía. La segunda se halla al otro lado de la entrada superior izquierda del hall principal del Depósito: la sala de los dos gorilas y donde te dispara Pierre. Salta por la serie de pasarelas como de costumbre y, en el último salto, en lugar de asirte al saliente superior, te conviene caer en el hueco de debajo. Para ello, camina hacia el borde y da dos pasos atrás (andando); luego realiza un salto corto para caer justo al lado de las Magnums.

> Entre los movimientos no descritos está el salto del cisne. Éste se ejecuta pulsando R1 + + Arriba. Normalmente, Lara rodará al caer, ¡pero si te tiras desde salientes más altos lo más probable es que se rompa el pescuezo!

> Otro movimiento extra es la vertical. Al subir a un saliente, pulsa R1 + X + Arriba y Lara hará la vertical, marcándose una grácil voltereta para volver a ponerse en pie. Qué bonito.

> ¡Se puede hacer levitar a los cocodrilos alterando el nivel del agua! En el nivel 8 (Depósito), dale al interruptor que anega el hall principal. Dispara ahora a los cocodrilos del centro de la sala, pero no a los de la zona de la laguna del principio (o se caerán dentro). Cuando vuelvas a drenar el agua, los reptiles muertos seguirán donde los mataste; es decir: ¡flotando en el aire!



Nivel 10: La ciudad de Khamoon

(Arriba) Abre la puerta de abajo

(Debajo) Detrás del bloque

Salta del borde del Norte

Tira del bloque de encima sobre el otro hacia el pilar de la esquina

Pantera

Momia

La llave de zafiro abre la puerta que hay tras el bloque

inicio

Pantera

01

02

Pantera

(Arriba) Extiende el puente dorado hacia la sala de la piscina

Abre la trampilla y vierte arena en la sala cuadrada

B

FIN

05

Usa la llave de zafiro

Descuélgate por la escotilla hacia la pendiente

(Arriba) Abre el suelo donde hay la estatua del gato

03

Abre la escotilla de la habitación de la piscina

08

(Arriba) Llave de zafiro para salir

B

A

04

Señuelo para bajar

Estatua del gato – tírate por el suelo

Secreto 1

Secreto 2 (Saliente sobre la pendiente)

06

A

07

Abre la puerta del Sur

Panteras

Trampa de pinchos

Secreto 3

Abre la puerta del Norte

1> Corre hacia delante y tírate al foso. Salta al túnel desde el pilar de enfrente y dale al interruptor para abrir la puerta de debajo. Tira tres veces del bloque de debajo para apartarlo de la puerta, entra y toma las balas de Magnum y un pequeño botiquín. Tira del bloque superior contra el inferior y hacia la plataforma elevada del rincón para subir. Salta a la grieta y desplázate a la derecha con las manos para entrar en la cueva. Cárgate a la pantera del umbral y entra, gira a la izquierda y sube al saliente a por un botiquín y balas de Magnum. Deslízate hacia la esfinge y mata a la momia. Luego salta al agua y toma las balas de Magnum del fondo. Sal del agua por entre las palmeras, trepa al saliente de encima, recorre más o menos la mitad y salta al pilar de tu izquierda a por cartuchos de escopeta.

2> Zambúllete en la laguna y sal por la pata izquierda de la esfinge. Trepa hasta la barbilla y da la vuelta para encontrar un túnel con cartuchos, la llave de zafiro y un cristal de grabación. Tira del bloque que hay entre las piernas de la esfinge para entrar en el túnel de detrás: usa la llave de zafiro para abrir la puerta. Recorre el pasillo que va a la sala de las estatuas y ve arriba y a la derecha hacia el saliente del botiquín. Salta hacia delante para llegar al siguiente saliente, dispara a la pantera de debajo y salta al túnel que sigue la pared del fondo. Mata a la pantera, sigue el pasillo de debajo del puente y guarda la partida.

3> Dispara al cocodrilo desde arriba antes de dejarte caer. Gírate y ve por el túnel para obtener un botiquín. Sube la cuesta para activar el resorte del pedrusco. Esquívalo, ve adonde se detiene, gira a la derecha, sube por los salientes y gira a la izquierda para dar con la sala del **Secreto 1**, con balas de Magnum y un botiquín grande.

4> Tírate a la laguna, nada por el canal y dale al interruptor para abrir la puerta; crúzala y sal enseguida para escapar del cocodrilo. Ve al saliente de debajo de la puerta y sube. Empuja dos veces el bloque hacia el cristal de grabación, súbete encima y salta al saliente de la entrada. Sube las escaleras, gírate, salta a la sala y pulsa el interruptor para extender un puente de oro en la sala de la laguna. Regresa a la sala de la laguna, salta al bloque, empújalo para devolverlo a su posición original y luego arrástralo y empújalo hacia el borde izquierdo del saliente. Guarda la partida y da un salto largo en diagonal para asirte al otro saliente con un bloque. Empuja el bloque para revelar una puerta (¡ojo con la momia de detrás!). Dale al interruptor que hay al pasar la puerta para abrir un portillo sobre el puente de oro de la sala de la laguna. Vuelve al saliente de en medio y tira dos veces del bloque para saltar al puente de oro. Salta, sube por el techo y acciona el interruptor para abrir el suelo que rodea la estatua del gato de debajo.

5> Dirígete al gong de plata y brinca al saliente de la izquierda. Gira a la derecha, salta al saliente de piedra y ve al final a por balas de Magnum. Deslízate por la pendiente de la izquierda, toma el botiquín y salta a la garra de tu derecha. Pega un bote hacia el saliente verde a tu izquierda y píllate las balas de Magnum. Ve a la pendiente y salta al saliente de encima de la rampa en pos del **Secreto 2**: balas de Uzi.

6> Cuélgate y suéltate sobre la rampa de debajo y ve a la estatua del gato. Déjate caer con cuidado al saliente verde y luego al piso de debajo. Cruza la puerta (sin las escaleras) y toma las balas de Magnum. Luego gírate y tírate por el agujero. Usa el cristal de grabación y dispara a las panteras de debajo, apenas visibles en la oscuridad. Da la vuelta y toma las balas de Magnum de los rincones, pero no uses aún el interruptor de la luz. Tírate a la oscuridad de debajo, mata dos panteras más y dirígete al pasillo iluminado de la derecha a por un botiquín.

7> Ve al rincón derecho del fondo de la sala principal y corre junto a la pared hasta llegar a un saliente: súbete a él para alcanzar un puente. Crúzalo hacia el saliente del medio, ve a la izquierda y cárgate las panteras de debajo. Salta al hueco del rincón para obtener el **Secreto 3**: cartuchos de escopeta.

Vuelve de un salto al puente y regresa al suelo. Recoge el botiquín del otro túnel iluminado, sube otra vez al puente y enfila el pasillo iluminado que tiene cerca: prepárate por la momia del túnel. Entra en la siguiente sala, salta al túnel de tu derecha y sigue hacia la próxima sala. Sube por el pilar y toma la llave de zafiro de arriba del todo.

8> Sigue colina arriba, pasa por la puerta y da tres saltos por los salientes de encima de las estatuas egipcias para conseguir balas de Magnum. Salta al saliente de tu izquierda, sube hacia el interruptor y úsalo. Vuelve a la entrada superior y déjate caer colgándote del portillo abierto hacia la larga pendiente de debajo. Sube por la cuesta adyacente a la sala del cerrojo, donde puedes usar la llave de zafiro para abrir la puerta de salida.



TRUCOS

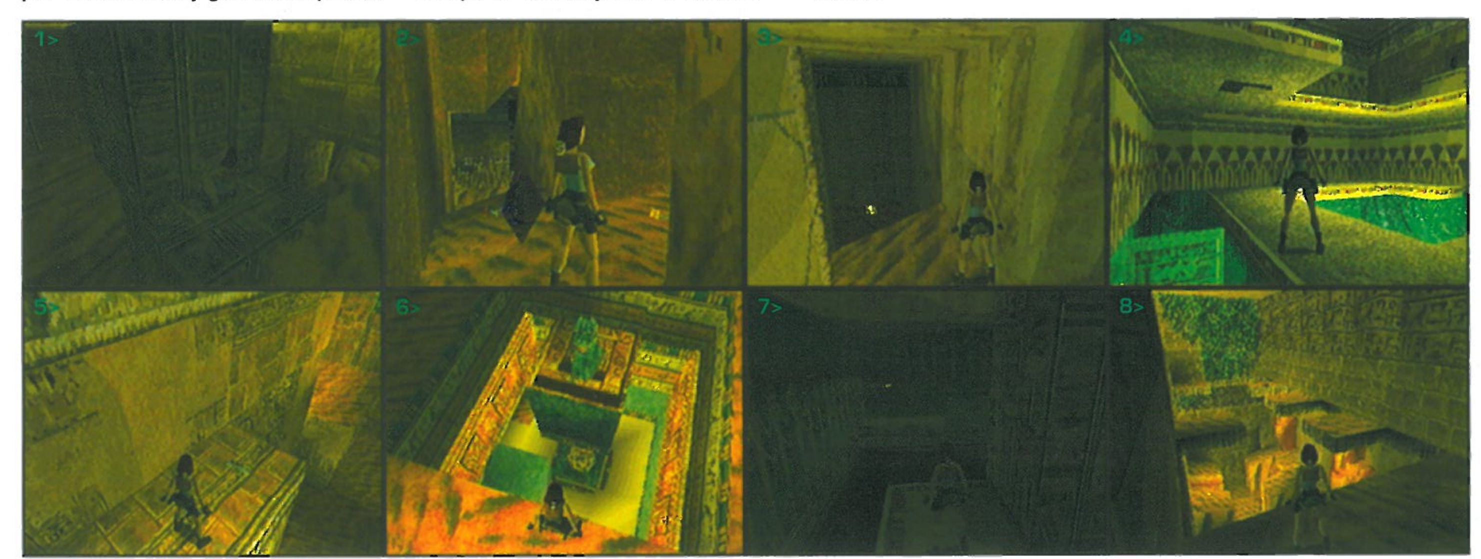
SALTARSE NIVELES
Introduce este código en la pantalla de inventario:
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

Nota: Este código funciona con el sistema de control por defecto (Tipo 1). Si usas uno de los otros, utiliza la secuencia alternativa pertinente...
Tipo 2: L2, R2, ○, △, △, L1, R2, L2
Tipo 3: L2, R2, R1, △, △, L1, R2, L2

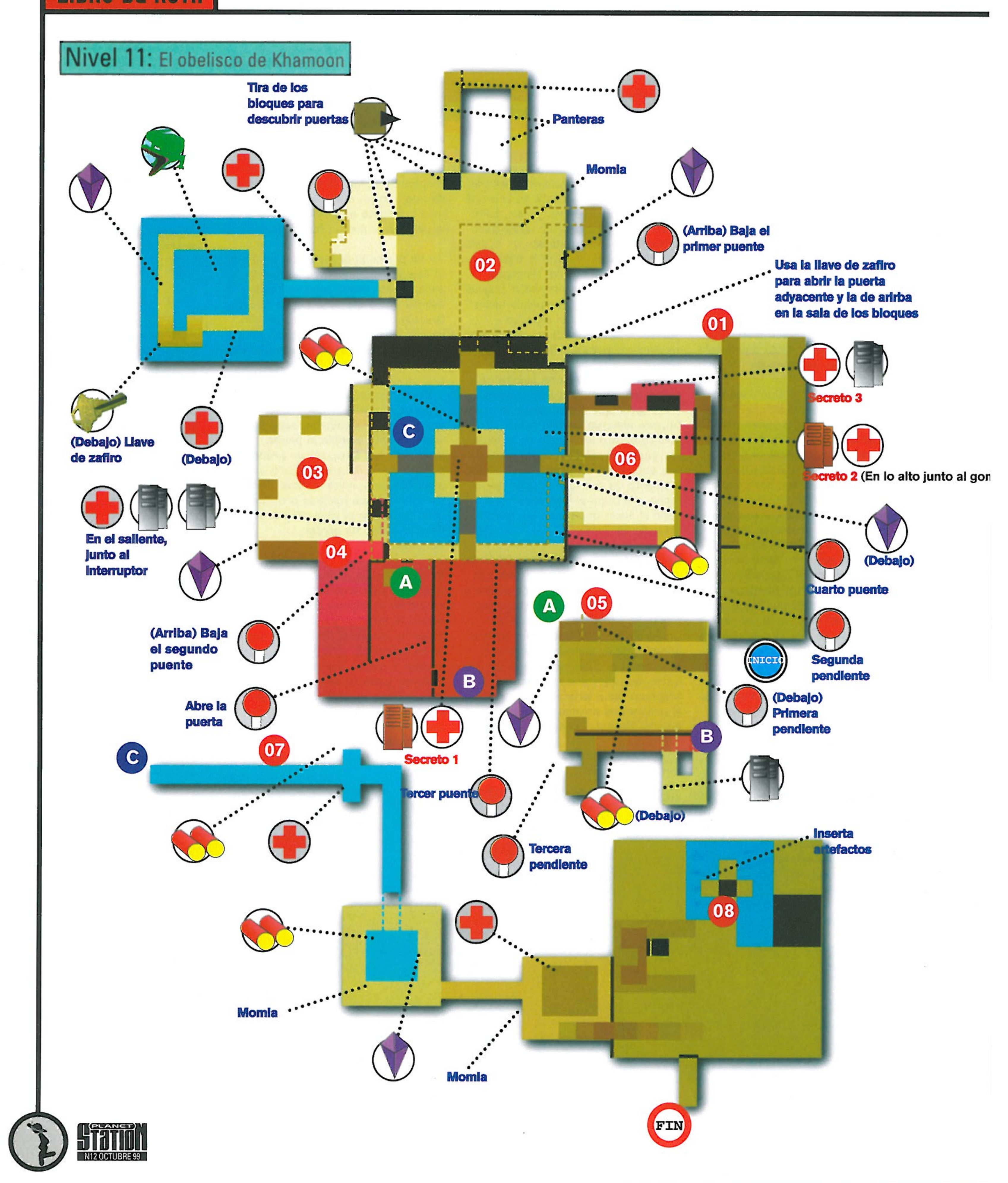


ARMAS AL MÁXIMO
¡Funciona! Para contar al instante con el máximo de armas y munición, pulsa esta secuencia en la pantalla de inventario:
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1

Nota: Si tienes la versión NTSC del juego, pulsa R2 en lugar de L2 y viceversa.



Nivel 11: El obelisco de Khamoon



1> Cruza la puerta, sube al saliente a la izquierda de las escaleras y sube al túnel que hay al final. Éste lleva a una sala con cuatro bloques movibles que taponan las entradas. Los dos del medio no merecen tu atención. El de la izquierda tiene un canal subacuático que da a una laguna: pasa nadando al cocodrilo y sal del agua para dispararle. Bajo el agua hallarás un botiquín y balas de Magnum, así como la llave de zafiro bajo el rincón que sobresale en el círculo de tierra. Retorna a la sala de los bloques y tira del de la derecha. Ve por el pasillo revelado para hallar un botiquín. Empuja ahora el bloque de debajo de la puerta de oro que hay en la pared del Norte. Ve a la puerta del túnel del principio y usa la llave de zafiro para abrir tanto esa puerta como la de oro de la sala de los bloques: pasa por esta última y guarda la partida.

2> Sube por las escaleras, mata a la momia y usa el interruptor del rincón izquierdo de la sala superior para hacer bajar el primer puente levadizo de un total de cuatro en la sala contigua de la laguna. Cruza el puente para echarle el guante al ojo de Horus. Tírate del puente, toma algunos cartuchos y sumérgete para conseguir balas de Magnum.

3> Sal a la superficie y entra en el túnel que hay entre los pilares del lado Sur. Deslízate por la pendiente, cárgate desde la entrada a las dos panteras, ve escaleras arriba y usa el último escalón para saltar al saliente. Date la vuelta y salta al saliente del rincón; luego gírate y da un salto para asirte al saliente que hay encima del primero. Ve al borde, salta al siguiente saliente, gírate y salta de nuevo al saliente más largo. Ve al rincón y súbete; luego gírate y trepa un poco más antes de saltar al saliente cuadrado. Brinca hacia el saliente del rincón y usa el cristal de grabación. Gira a la izquierda, salta al saliente más alto, sube por las escaleras y dispara a la momia.

4> Usa el interruptor de la pared a la izquierda de la escalera más baja para hacer bajar el segundo puente levadizo. Déjate caer por la izquierda del interruptor para tomar un botiquín y dos paquetes de balas de Magnum, vuelve a lo alto de las escaleras y sujétate al agujero para tirarte por él. Deslízate por la pendiente, mata a la pantera y dale al interruptor de debajo de la cuesta para convertirla en unos peldaños. Toma las balas de Magnum de detrás de las dos puertas de enfrente antes de subir las escaleras, saltando al saliente de la izquierda para tomar unos cartuchos de escopeta. Más arriba en las escaleras, tírate al saliente y usa el cristal de grabación.

5> Cruza la entrada que hay bajo las escaleras y también el puente para llegar al Ankh. Dale al interruptor del rincón Nordeste y vuelve a la sala de las cuestas, donde la segunda cuesta se ha convertido en unos escalones. Súbelos y salta a la grieta de la derecha, desplázate a la derecha y tírate a la plataforma. Ve al fondo, tírate a otro saliente y usa el interruptor de la sala pequeña para transformar la tercera cuesta en una escalera. Sube por ella y pasa por el portillo de arriba para entrar en una sala con momia. Elimínala y usa el interruptor del rincón para hacer bajar el tercer puente levadizo. Usa el cristal de grabación y toma el botiquín.

Si quieres todos los secretos, da un salto largo desde la izquierda del saliente a lo alto del obelisco de la sala del puente para obtener el **Secreto 1**: balas de Uzi y un botiquín. Localiza el gong de plata que hay debajo y da un salto largo para llegar hasta él y el **Secreto 2**: otra vez balas de Uzi y un botiquín. Déjate caer a la pasarela que hay a tu derecha. (También podrías llegar allí dándole a otro interruptor para abrir la puerta que da a una sala con un agujero y tirándote a la sala de las cuestas para ir a la pasarela como antes.) Cruza el tercer puente para hacerte con el sello de Anubis.

6> Cruza ahora la puerta del Norte y sube por las escaleras de la izquierda. Agárrate a la hendidura y desplázate a la derecha hasta poder auparte. Gírate, salta al saliente de la derecha y métete en el túnel para conseguir el **Secreto 3**: balas de Magnum y un botiquín grande. Salta al siguiente saliente, tírate a la entrada de las escaleras, déjate caer al saliente de la izquierda, usa las manos para desplazarte a la derecha por la pared del Sur y suéltate al final. Cáete otra vez, desplázate con las manos por la pared del Oeste y tírate al saliente. Salta para guardar la partida, sigue luego el pasillo de la izquierda y usa el interruptor para hacer bajar el último puente levadizo. Regresa a la sala y vuelve a la entrada saltando y desplazándote con las manos. Cruza el cuarto puente para que el escarabajo abra la puerta subacuática de debajo del obelisco.

7> Tírate al agua, cruza a nado la puerta y ve por el largo canal para emerger en una laguna con una momia. Sal y mátala, toma las balas de Magnum y guarda la partida. Sube las escaleras del rincón izquierdo y sigue el pasadizo. Liquida a la momia desde la seguridad de un montículo grande y recoge el botiquín del lado izquierdo.

8> Sube las escaleras que hay a la derecha del montículo para salir a la sala de la esfinge del nivel anterior. Ve al pilar y usa los cuatro artefactos recogidos en cada lado (en el sentido de las agujas del reloj desde el Norte: escarabajo, sello, Ankh, ojo) para abrir la puerta de salida en la pared del Este.





Nivel 12: Santuario del Vástago

A
07
C
B
08
D
Escarabajo

C
B

02
Puertas automáticas
Secreto 1
Uzis y munición en plataforma invisible
06
03
A
(Frente a la cabeza)
(En lo alto de las escaleras)
Usa los dos Ankhs
04
05
FIN
Coje el Scion
Empújalo
Momias
E
D
01
Ankh
Centauro
Usa el escarabajo para abrir la puerta
INICIO
Usa la llave de oro
Ankh
Centauro
Mata a Larson
E

1> Toma los dos paquetes de balas de Magnum que hay en los rincones antes de ir al piso superior y acabar con las dos momias. Píllate más balas de Magnum y sube al bloque para llegar a la sala de encima (la espalda de la esfinge). Deslízate por el lado Sur y mata a la momia del fondo. Sube al bloque inclinado junto al pilar brillante del rincón Sudoeste, sube luego a tu izquierda y salta de espaldas al pilar de encima. Dirígete al Norte (con la pared a la izquierda), salta al siguiente pilar y avanza hasta poder llegar a la grieta de la pared. Agárrate a ella, desplázate a la derecha con las manos y suéltate. Sube por las escaleras de la derecha y salta por los pilares, acabando en un saliente con más balas para Magnum.

2> Da tres saltos hacia delante para llegar a unas escaleras; baja por ellas y dale al interruptor para abrir la puerta del rincón Noreste. Fríe al demonio alado y salta en diagonal a la siguiente plataforma, con cartuchos. Salta y sujétate a la izquierda para obtener más cartuchos. Salta al siguiente saliente, da un salto y déjate caer agarrándote al de debajo. Da un brinco hacia el saliente inclinado del Oeste, suéltate otra vez del borde, deslízate por la pendiente arenosa y sujétate al extremo para dejarte caer sin peligro. Toma las balas de Magnum de entre las zarpas de la esfinge y deja atrás la zarpa de la derecha en dirección a la pared del Norte.

3> Sube al bloque inclinado y corto de la derecha, salta al de la izquierda y pega un bote hacia el saliente de encima. Salta y agárrate al pilar de delante, gira a la izquierda y salta al pilar más alto y luego a un saliente arqueado de encima. Guarda la partida, pasa corriendo las puertas que se abren y cierran que tienes a tu derecha y hazte con el botiquín. Sigue el camino, salta hacia el interruptor y úsalo para abrir la puerta del rincón Sudeste. Mata al demonio alado y salta luego al saliente de la derecha para pillarte un botiquín grande. Gírate, salta y sujétate al saliente del interruptor y vuelve después al saliente arqueado. Agarrándote, déjate caer sobre el pilar y salta luego al otro pilar para deslizarte por la pendiente hasta el suelo.

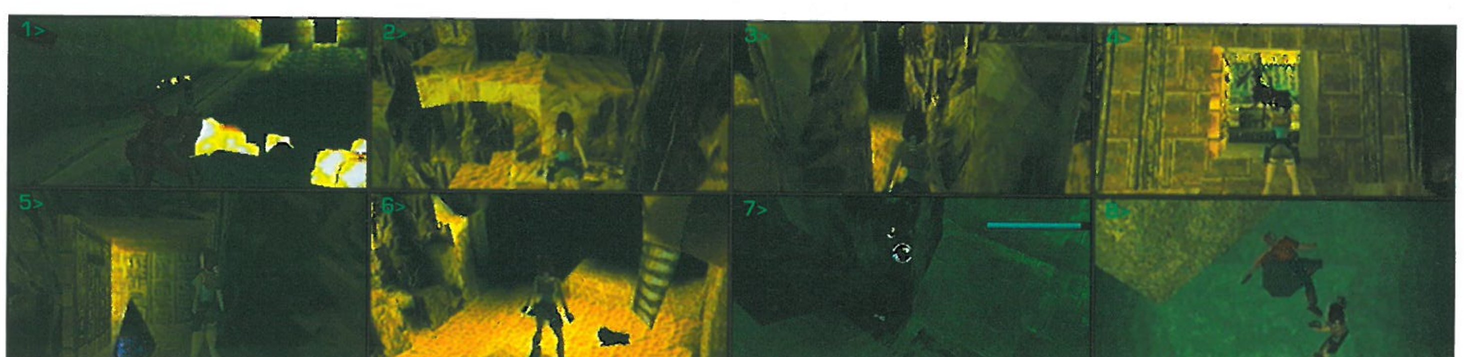
4> Ve a la izquierda de la esfinge, toma las balas de Magnum y enfila el túnel del rincón. Cuando llegues a la rampa, gírate y salta hacia atrás para deslizarte: agárrate al final de la rampa y desplázate a la izquierda con las manos para conseguir balas de Magnum. Sube por todas las escaleras, baja por la pendiente y sumérgete a por la llave de oro. Sal del agua junto a las escaleras y vuelve a lo alto de la pendiente. Esta vez salta hacia delante al final de la pendiente para asirte al puente. Usa la llave de oro en la cerradura de la derecha para abrir la puerta. Dispara al centauro desde la entrada, hazte con el Ankh y el botiquín y guarda la partida. Salta del puente, baja las escaleras, zambúllete en la primera laguna, sal por las escaleras y vuelve a la esfinge.

5> Sube al saliente inclinado del principio que hay delante de la esfinge, trepa al pilar blanco y salta de espaldas para caer sobre el tercer saliente. Salta por la izquierda al saliente con balas de Magnum, luego al de al lado y sigue el camino. Gira a la izquierda en la pared, salta al siguiente saliente y continúa hacia delante, saltando a otro saliente al llegar al final. Sube al saliente de la izquierda, salta al saliente de roca y continúa hasta llegar a un cristal de grabación. Métete por el túnel de la derecha y empuja el bloque. Ve al túnel de la izquierda, sube por el bloque al saliente de encima y mata al centauro de la sala. Toma el Ankh y el botiquín y vuelve al saliente donde estaba el cristal de grabación. Deslízate por la larga pendiente de la derecha y toma el botiquín grande. Cárgate a la momia y tírate a la espalda de la esfinge. Salta desde el lado derecho del pequeño bloque inclinado al saliente ladeado y pega un bote hacia el pequeño espacio que hay en la parte trasera de la cabeza de la esfinge. Sube a lo alto de la esfinge y usa el Ankh. Tírate a la parte delantera de la cabeza, usa otro Ankh y guarda la partida.

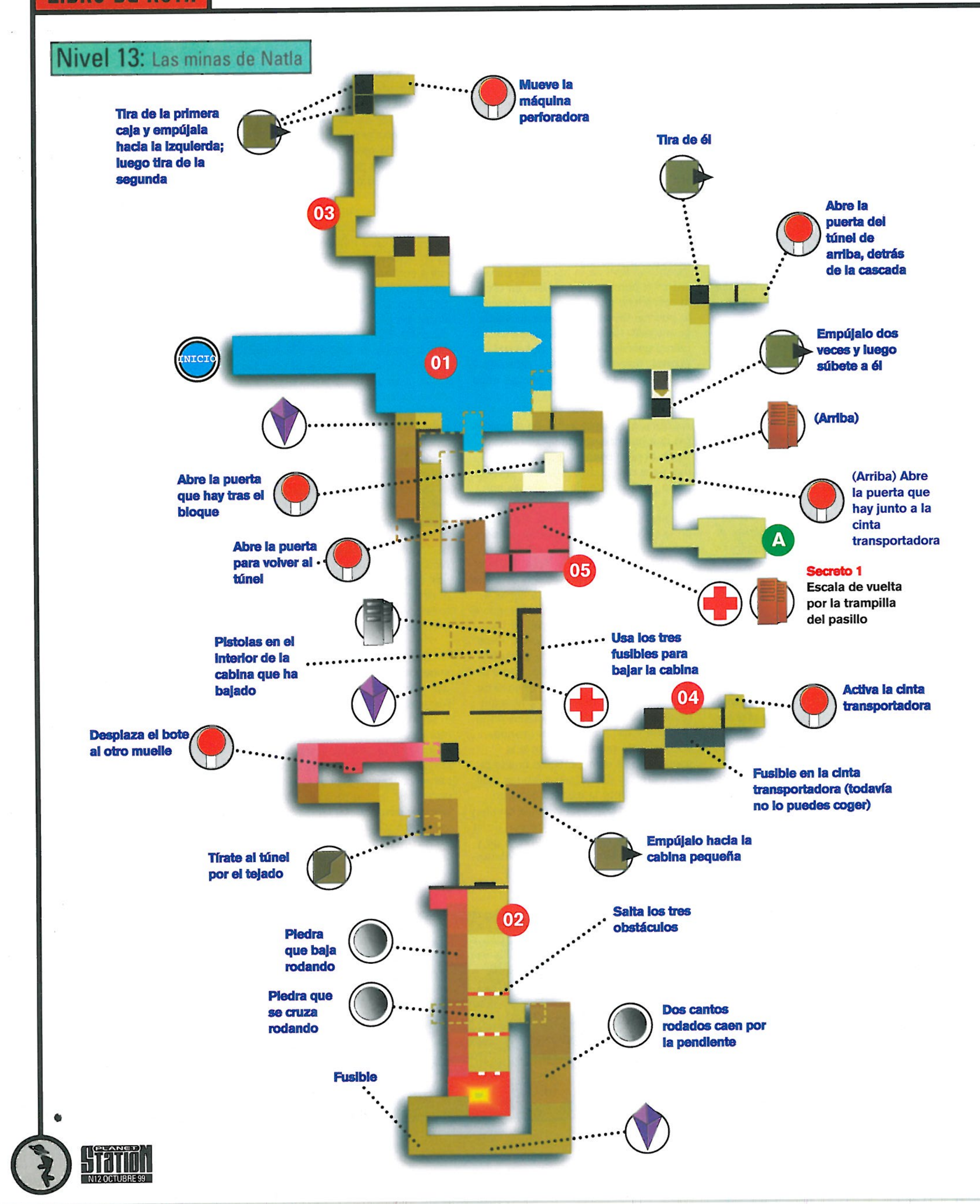
6> Sube otra vez a lo más alto y ve por el lado izquierdo de la cabeza hasta no poder continuar. Mira abajo para ver un paquete de munición mágico flotando en el aire. Salta hacia él para caer en un saliente invisible y hacerte con el **Secreto 1**: ¡las Uzis (además de munición)! Salta hacia el saliente de la pared. Aparecerán dos demonios, así que usa la Uzi.

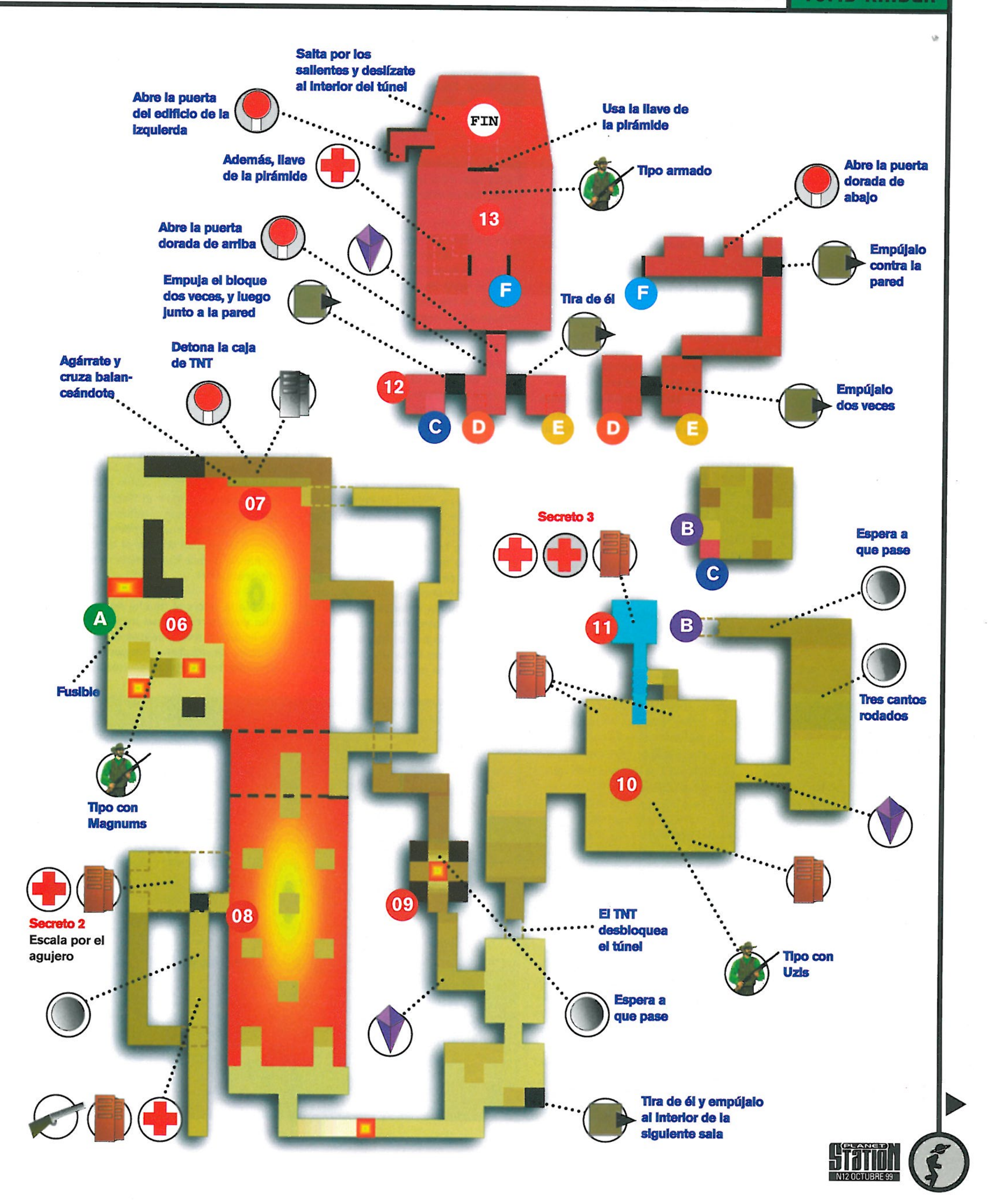
7> Vuelve al suelo (como antes) y cruza la puerta entre las piernas de la esfinge para sumergirte en una gran laguna. Bucea hasta el fondo para conseguir cartuchos y luego entre las estatuas a por balas de Uzi. Sal a por aire y enfila el túnel que hay entre los pies de la estatua de la derecha. Utiliza el interruptor y deja que la corriente te lleve a la superficie de una nueva sala. Sube al pilar bajo, salta al otro y luego a las escaleras de la derecha. Sube las escaleras y métete en una cueva oscura: es la sala de la laguna, ahora desaguada. Guarda la partida y pela al demonio alado. De cara a la cabeza de la izquierda, agárrate para dejarte caer al saliente de debajo, luego gírate y salta al saliente junto a la cabeza. Ve a la derecha de cara a la cabeza y tírate. De cara a la izquierda, salta hacia atrás y deslízate por la rampa. Nada hacia la estatua de la derecha y usa el interruptor de su pecho para abrir una puerta. Nada al interior del túnel que hay entre los pies de la estatua de la izquierda.

8> Cuando salgas a la superficie, sube corriendo por una serie de largas cuestas, recogiendo balas de Magnum por el camino y el escarabajo en lo más alto. Atrae a las dos momias hacia el túnel para matarlas y ve luego a la sala de la escalera donde empezaste el nivel para eliminar al centauro. Usa el escarabajo para abrir la puerta izquierda y poder hacerte con el botiquín. Baja por la pendiente y sube a la ventana para entrar en la sala del Vástago, donde te aguarda Larson. Mátalo, ve escaleras arriba y hazte con el Vástago para completar el nivel.



Nivel 13: Las minas de Natla




Salta por los salientes y deslízate al interior del túnel
Abre la puerta del edificio de la izquierda
FIN
Usa la llave de la pirámide
Además, llave de la pirámide
Tipo armado
Abre la puerta dorada de abajo
13
Abre la puerta dorada de arriba
Empújalo contra la pared
Empuja el bloque dos veces, y luego junto a la pared
F
Tira de él
F
Detona la caja de TNT
Agárrate y cruza balanceándote
12
Empújalo dos veces
C
D
E
D
E
07
Secreto 3
B
Espera a que pase
C
A
06
11
B
Fusible
Tres cantos rodados
Tipo con Magnums
10
Secreto 2
Escala por el agujero
08
09
El TNT desbloquea el túnel
Tipo con Uzis
Espera a que pase
Tira de él y empújalo al interior de la siguiente sala

Nivel 13: Las minas de Natla

1> Lara empieza este nivel bajo el agua y sin armas. Nada bajo la catarata de la derecha y emerge detrás de ella. Ve por el túnel y usa el interruptor de la izquierda para abrir una puerta. Regresa a la laguna, zambúllete y nada al otro lado. Sal del agua y enfila el túnel a la derecha de la caja. Tira del bloque y entra en el pasillo de detrás. Usa el interruptor para abrir una segunda puerta y vuelve a la laguna.

Recorre de nuevo el túnel de detrás de la cascada. Sube al camino inclinado y síguelo hasta poder saltar por encima de la laguna al saliente con una barricada. Sigue el túnel hasta una sala con una construcción de vidrio. Puedes usar el cristal de grabación ahora o bien reservarlo para más adelante. Toma el botiquín y las balas de Magnum y entra en la sala contigua, donde hay dos barracas. Arrastra el bloque hacia los neumáticos, súbete y salta hacia el tejado de la barraca pequeña. Cáete por la baldosa que cede para hallar un túnel. Ve por él y usa el interruptor para mover el bote de la laguna. Deslízate al borde derecho del agujero que hay al final del túnel y agárrate para dejarte caer sin peligro a la sala de las barracas.

2> Sigue la vía de ferrocarril a través de la puerta que se abre sola. Corre hacia la primera valla para hacer que el pedrusco pase de largo. De espaldas a la puerta, da un salto corto hacia delante y mantén pulsados los botones para saltar las vallas. Al saltar la tercera de ellas, gira a la derecha para caer en una loma. Corre enseguida hacia el túnel para esquivar un segundo pedrusco.

Toma el primer fusible de una serie de tres, ve a la izquierda y guarda la partida. Ve hacia arriba hasta que otro pedrolo eche a rodar, corre entonces hacia atrás y tira a la izquierda. Sube por la loma de la izquierda cuando pase rodando otro pedrusco. Tírate al agujero que hay arriba del todo para volver a entrar en el pasillo de las vallas. Salta la valla de la derecha, vuelve a la sala de las barracas y regresa a la sala de la laguna.

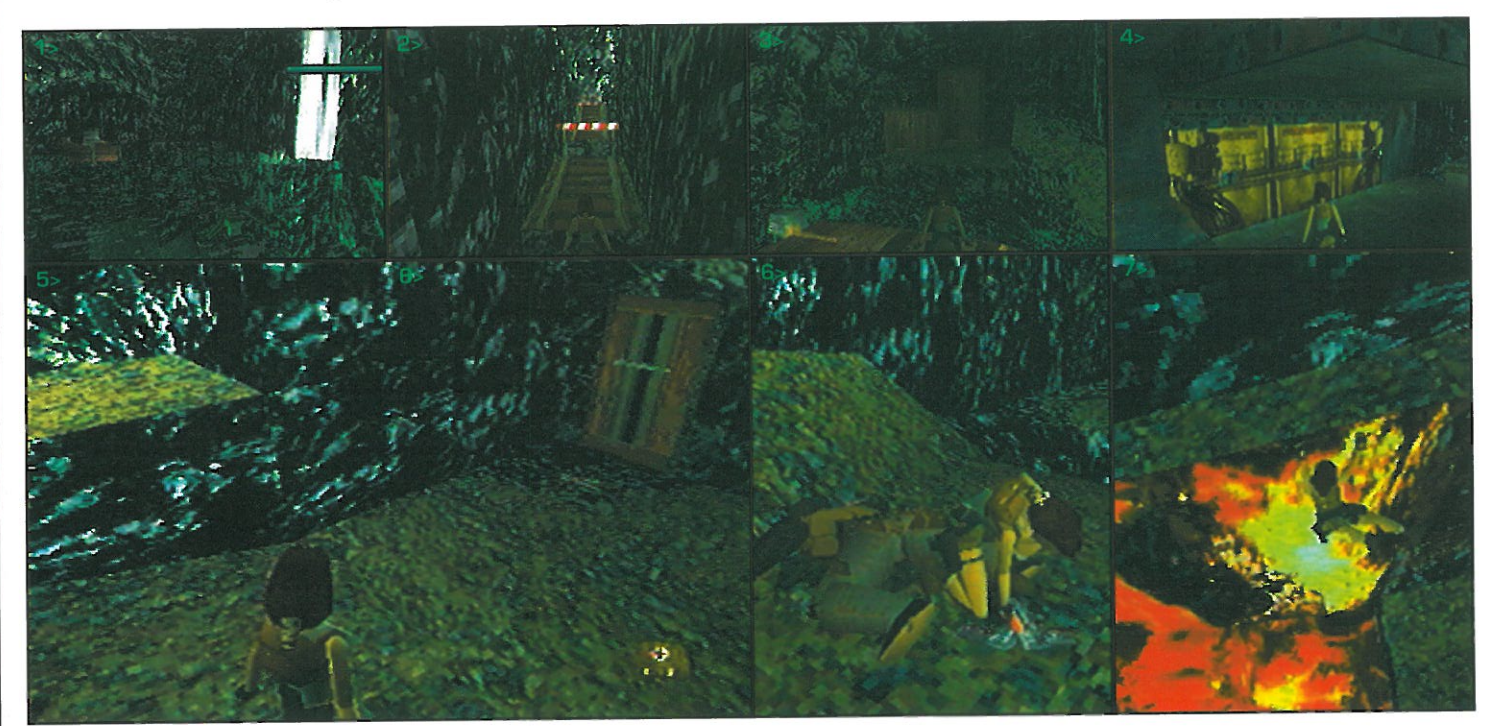
3> Nada hasta el bote, sube a la sección oscura y salta hacia las cajas. Súbete a la caja de la izquierda para encontrar un túnel con montones de cajas de NATLA. Una de ellas es algo más oscura: tira de ella una vez y empújala luego a la izquierda. Tira ahora dos veces de la caja de detrás y empújala a la derecha para revelar un túnel. Entra en él y dale al interruptor para mover la perforadora que hay en otra sala.

Vuelve a la laguna, sal del agua junto a las otras cajas y ve por el túnel a la sala donde la perforadora ha revelado una caja en la entrada. Empújala hacia delante hasta poder entrar en la siguiente sala. Sube al bloque y pasa por el agujero para hallar balas de Uzi y un interruptor que abre otra puerta. Déjate caer de vuelta y avanza corriendo por el túnel hacia una cueva con fosos de lava. Píllate el segundo fusible, pero no vayas más allá o te atacarán; en vez de eso, vuelve por donde viniste hasta la sala de las dos barracas.

4> Cruza la entrada a la izquierda de la cabina de la izquierda y sigue el túnel hasta llegar a un cruce. Salta al lado izquierdo y cruza la puerta para encontrar un interruptor: úsalo para poner en marcha la cinta transportadora que deja caer el tercer fusible junto al cruce. Ve a por él y vuelve a la sala de la construcción de cristal. Usa los tres fusibles en las ranuras para bajar al suelo la barraca alzada.

5> Entra en la nueva barraca para hacerte con las pistolas, sube luego al tejado y salta al túnel de la pared del Este. Sube a la derecha del túnel y cruza la puerta que se abre para hallar una trampilla entre dos pendientes. Gírate, deslízate de espaldas y agárrate al saliente cuando se abra la puerta (revelando lava debajo); aúpate para cerrar la trampilla. Ya puedes subir a una sala para conseguir el **Secreto 1**: un botiquín grande y balas de Uzi. Acciona el interruptor para abrir de nuevo la puerta que da al túnel. Ve al final y déjate caer hacia el cristal de grabación.

6> Nada hacia el muelle de la derecha y recorre el túnel hacia la cueva de la lava donde hallaste el segundo fusible. Te atacará un malo que empuña tus Magnums: mátalo para



recuperarlas, procurando evitar los fosos de lava.

7> Asegúrate de tener la energía a tope antes de intentar un salto largo sobre el lago de lava en dirección al interruptor (suelta el botón de salto en cuanto saltes). No llegarás al nivel superior, sino que caerás (perdiendo algo de energía), así que agárrate al saliente. Suéltate y sujétate a la grieta, desplázate a la derecha y déjate caer a la entrada de un túnel.

8> Al final del túnel, salta a la plataforma que hay en medio de la lava y entra en una estancia con una serie de pilares. Salta al de la izquierda y luego al siguiente de en medio.

Salta hacia la entrada del túnel de la derecha. Corre enseguida hacia delante y empuja el bloque para evitar el canto rodado. Sube al rincón de la sala para hallar el **Secreto 2**: balas de Uzi y un botiquín grande. Corre por el túnel del rincón y déjate caer a unas vías nuevas para encontrar un botiquín grande, balas de Uzi y la escopeta. Vuelve por el túnel superior y tírate por otro agujero de la sala secreta para pasar el pedrusco.

Vuelve de un brinco al pilar de la sala de la lava y salta por medio de los demás hasta el final. Entra en el túnel y deslízate de espaldas por la pendiente para evitar el foso de lava. Salta al saliente, sube y entra en la sala de las cajas de TNT. Puedes arrastrar la que es algo más oscura del rincón del fondo y empujarla hacia la siguiente sala. Súbete a ella y salta al túnel de la izquierda, donde hay un cristal de grabación.

9> Sube corriendo por la loma y encarámate al saliente de arriba del todo. Alinéate con cuidado para dar un salto corto sobre el foso de lava a la plataforma de la derecha. Espera a que pase un pedrusco y da entonces un salto corto desde el borde al siguiente túnel. Recórrelo hasta el interruptor que hay sobre el lago de lava: úsalo para detonar la caja de TNT.

10> Toma las balas de Magnum y vuelve por el túnel a la sala donde la caja de TNT ha explotado y desbloqueado el pasillo del Este. Entra en él y deslízate para encontrar una sala grande donde un tipo en monopatín te ataca con Uzis. Por suerte no dispara muy a menudo, así que síguelo (con cuidado de no caer en la lava) y fríelo con las Magnums. Una vez muerto, puedes recuperar tus Uzis y hallar tres paquetes más de munición para ellas en la sala.

11> Encuentra el agujero que contiene agua en vez de lava. Sumérgete y cruza la puerta para hallar el **Secreto 3**: balas de Uzi, un botiquín pequeño y uno grande. Sal a la superficie en la estancia del medio y sube las escaleras para volver a la sal del del monopatín. Sube la loma y enfila el túnel del cristal de grabación. Gira a la izquierda y sube por la cuesta, esquivando los tres pedruscos que bajan (y otro por la parte superior). Al final del siguiente túnel puedes subir a otra sala. Salta al pilar bajo del rincón Sudeste, luego al más alto y directamente a un saliente. Salta a un pilar que hay en la pared del Norte y luego a uno más alto del rincón. Sube a la sala de la derecha.

12> Empuja dos veces el bloque para entrar en la sala contigua y sube luego a una sala superior con otro bloque. Empújalo dos veces y tírate por el agujero de la siguiente sala. Tira del bloque, atraviesa luego las salas superiores y déjate caer sobre el primer bloque. Empújalo contra la pared para revelar un pasillo a la izquierda. Guarda la partida y acciona el interruptor para abrir la puerta de oro de encima. Sube otra vez y crúzala. Sigue el pasillo para encontrar un bloque: empújalo contra el muro y sigue adelante. La puerta del final se cerrará antes de que llegues a ella.

13> Usa el interruptor para abrir la puerta junto al primer interruptor (donde estaba el cristal de grabación). Vuelve allí y entra en una sala grande donde un malo empieza a dispararte con una escopeta. Mátalo desde lejos con las Magnums (y agénciate su escopeta si no pillaste la de antes). Salta por la pirámide mediante los salientes y deslízate por el lado izquierdo hacia un túnel. Pulsa el interruptor del final para abrir la puerta del edificio que hay en el lado Norte de la estancia. Crúzala para hallar un botiquín grande y la llave de la pirámide. Úsala para abrir las puertas y entra en la pirámide.



Nivel 14: Atlántida

Escotillas infernales

Abre las puertas que hay bajo el agua

06

Abre las puertas que hay bajo el agua

Dos demonios

Puertas que se cierran

Abre la puerta

Tira de él y empújalo contra la pared

A

B

07

Tira de él

08

Cargadores dobles

Cargadores dobles

Salta a la parte roja de la rampa

Puertas que se cierran

Abre la puerta

(Debajo)

Abre la puerta de enfrente

(Arriba)

A

Secreto 2

05

04

INICIO

01

02

(Bajo el agua) Abre puerta

Salta la pendiente mediante los salientes

Abre la puerta de la escalera

03

Puertas que se cierran

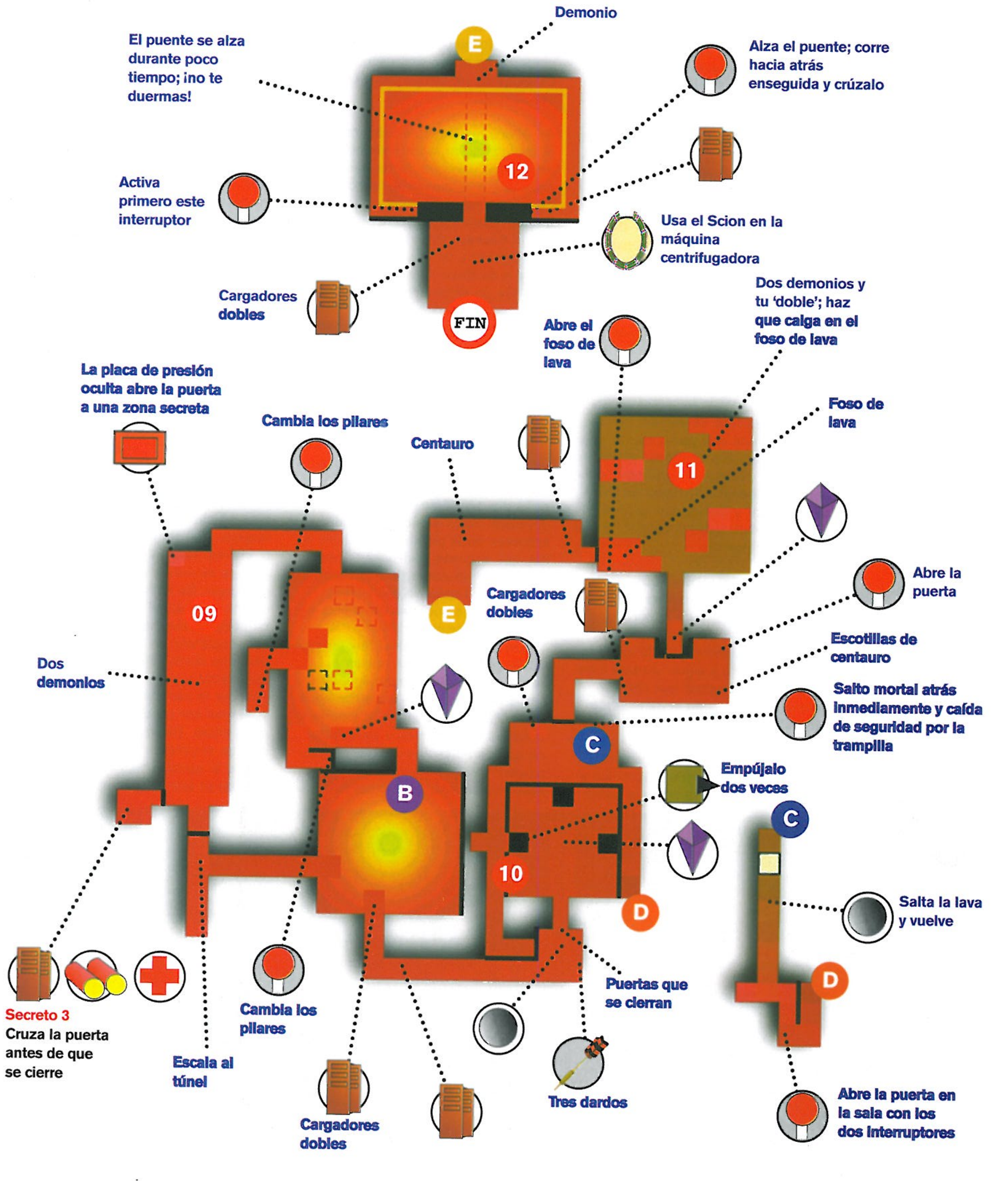
Cargadores dobles

Tres escotillas infernales de la esfera

Abre la puerta central de la entrada

Secreto 1
Cuélgate y déjate caer al túnel bajo la pendiente

Abre la puerta


Demonio
E
El puente se alza durante poco tiempo; ¡no te duermas!
Alza el puente; corre hacia atrás enseguida y crúzalo
12
Activa primero este interruptor
Usa el Scion en la máquina centrifugadora
Cargadores dobles
FIN
Dos demonios y tu 'doble'; haz que caiga en el foso de lava
Abre el foso de lava
La placa de presión oculta abre la puerta a una zona secreta
Cambia los pilares
Centauro
Foso de lava
11
09
E
Cargadores dobles
Abre la puerta
Escotillas de centauro
Dos demonios
Salto mortal atrás inmediamente y caída de seguridad por la trampilla
C
B
Empújalo dos veces
C
10
D
Salta la lava y vuelve
D
Puertas que se cierran
Secreto 3
Cruza la puerta antes de que se cierre
Cambia los pilares
Escala al túnel
Tres dardos
Cargadores dobles
Abre la puerta en la sala con los dos interruptores

Nivel 14: Atlántida

1> Entra en el amplio hall y una esfera a tu izquierda explotará. Mata a la criatura que aparece y acércate a la esfera de la derecha. Ésta incuba otra criatura a la que disparar. Avanza corriendo por el hall y habrá otra criatura en eclosión: cárgatela. Toma las balas de Uzi del fondo, cruza la puerta de la izquierda y sube por las escaleras al suelo entrelazado. Toma el botiquín del rincón, dirígete luego al puente del centro y toma los cartuchos de escopeta. Mata al demonio alado que aparece y vete luego al hueco del rincón Nordeste. Usa el interruptor de allí para abrir la puerta de enfrente y revelar otro interruptor. Úsalo para abrir la puerta del rincón Sudoeste. Liquida a la criatura que te ataca, luego entra y baja por la escalera, dándole al interruptor de la pared para abrir la puerta central del hall. Crúzala y mata al demonio alado desde la seguridad del túnel.

2> Ve al saliente de encima de la sala cuadrada con lava y déjate caer de espaldas para sujetarte al bloque de debajo. Aúpate al túnel para conseguir el **Secreto 1**: balas de Uzi y de Magnum y un botiquín grande. Sigue el túnel, sube al saliente y tírate por el agujero.

3> Gira a la derecha y entra en la siguiente sala. Gírate para ponerte de cara a la grieta de la pared y salta hacia ella. Desplázate a la izquierda y déjate caer a la entrada del túnel. Sube y sigue el túnel para hallar un interruptor que abre la puerta que había en la sala. Toma las balas de Uzi y salta desde el extremo del túnel al saliente, y luego al otro lado, encaramándote en cuanto explote la esfera. Ignórala y entra en el nuevo túnel para hallar un cristal de grabación. Salta al primer pilar, luego gira a la izquierda y salta al primer saliente oscuro de la pendiente de la pirámide. Gira enseguida a la derecha y salta al siguiente saliente para evitar el pedrusco. Salta a la derecha y deslízate hacia otro saliente. Gira de inmediato y salta al siguiente saliente para no comerte un nuevo pedrusco. Después da un brinco hacia un tercer saliente.

4> Ahora hay algunos salientes invisibles que llevan a un área secreta arriba a la derecha. Salta hacia delante y a la izquierda, luego por dos veces hacia delante y a la derecha, y sube al túnel de la derecha a por el **Secreto 2**: balas de Uzi, balas de Magnum y un botiquín grande.

Sal y deslízate hacia la puerta roja. Da un salto largo para asirte al saliente al otro lado del agua. Gira a la derecha y salta al pilar que tiene un botiquín grande. Salta al siguiente saliente, aúpate y entra en el túnel. Recoge las balas de Uzi, dale al interruptor y baja de un salto al agua (procura no caer sobre las piedras).

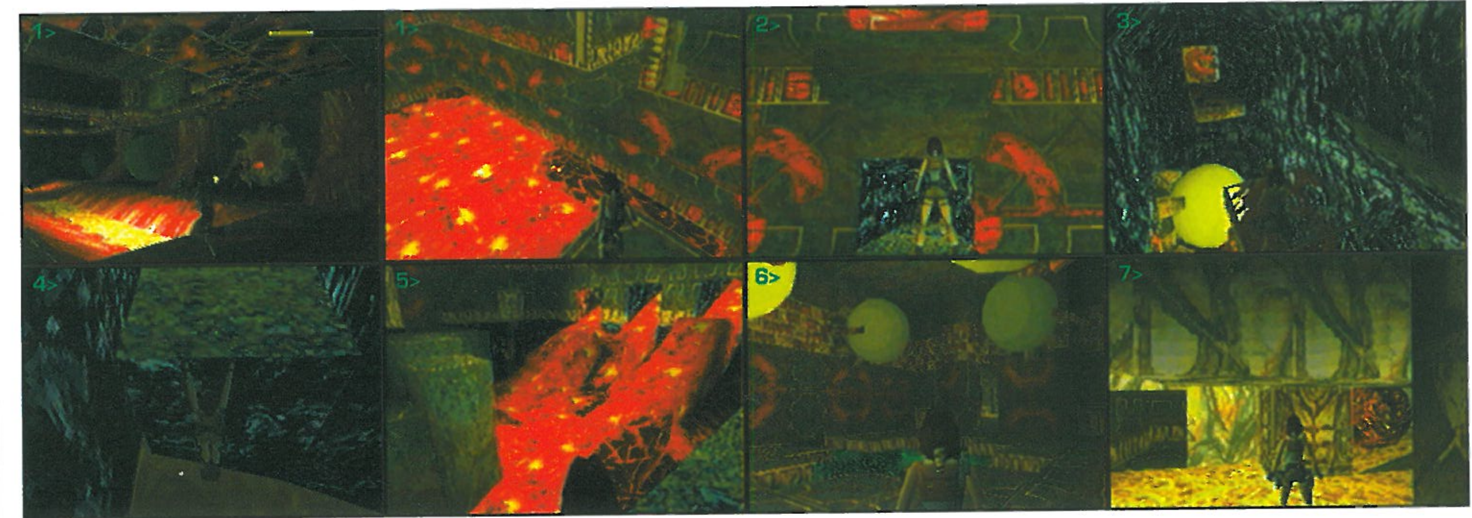
5> Tira de la palanca de debajo del agua para abrir la puerta roja y salta por el saliente junto al pilar del principio. Salta de nuevo por los salientes de la pirámide (esta vez no hay que esquivar pedruscos) y cruza la puerta roja antes de que se cierre. Salta al saliente del fondo y aúpate; luego sube las escaleras y salta a la entrada del final.

Justo al final del túnel hay un cristal de grabación. Más adelante, debes saltar sobre unos pinchos antes de subir para encontrar agua. Zambúllete dando un salto y nada a la estancia subacuática para hallar cartuchos de escopeta. Usa el interruptor y pasa nadando la puerta abierta para salir a la superficie. Sal del agua y pasa corriendo las puertas que se abren y cierran para ir a parar a un saliente alto en la sala cuadrada con lava. Toma las balas de Uzi, gira a la derecha y salta al siguiente saliente. Entra corriendo en el túnel y gira para fulminar al demonio alado antes de recoger los dos paquetes de munición para Uzi.

6> Salta al agua, cruza a nado y salte para guardar la partida. Dale al interruptor junto al cristal de grabación y luego al del rincón de la izquierda. Al acercarte a la esfera del rincón a mano derecha, saldrá de él un demonio. Mátalo y acciona los dos interruptores del otro rincón para abrir la última puerta subacuática. Ve al hueco central de la pared del Norte, salta al agua y nada a través de las tres puertas subacuáticas. Sal del agua al final del canal y enfila el túnel. Síguelo y sube por la cuesta.

7> Gira a la derecha en el vestíbulo rojo y tira de la palanca para abrir la puerta roja. Crúzala y verás cómo baja un pedrusco junto a la pared del fondo. Toma los dos paquetes de munición para Uzi, acércate al bloque que hay cerca del pedrolo y tira de él, para luego empujarlo contra la pared desde la derecha. Cruza ahora el vestíbulo rojo para volver al interruptor. Púlsalo para volver a abrir la puerta: esta vez, el bloque que acabas de mover detendrá el pedrusco. De este modo, ya puedes entrar en el túnel que tapaba. Sal a un saliente que hay más arriba en la sala cuadrada de la lava y abate al demonio alado. Salta al saliente de la derecha y corre por el túnel para guardar la partida.

Al final del túnel hay una sala con pendientes. Deslízate por una parte roja de la pendiente y salta cerca del final a la sección roja de enfrente (te deslizarás por las partes de color



arenoso hacia los pinchos letales). Toma los dos paquetes de munición para Uzi, los cartuchos y el botiquín grande.

8> Sigue el próximo túnel hacia una gran sala con lava. Ve a la derecha para despertar a un demonio alado: mátalo y hazte con las balas para Uzi. Ahora vuelve y salta al saliente de la pared del Norte. Ve cerca del final del saliente y da un salto largo desde el borde derecho al pequeño saliente de delante. Apenas caigas, corre hacia el túnel y gírate para tirotear al demonio. Sigue el túnel, toma las balas de Uzi y da un salto largo desde el extremo a la parte de color arenoso del "puente" inclinado que hay en medio de la sala. Ve al otro lado y salta al saliente de la pared del fondo (pero no a la parte inclinada). Gira a la derecha, toma los dos paquetes de munición y usa el interruptor. Vuélvete, ve al final del saliente y salta por encima de la sección inclinada para llegar al bloque: arrástralo para revelar un túnel. Sigue dicho túnel y pasa corriendo las puertas que se abren y cierran. Gira a la derecha y cárgate a los dos demonios antes de saltar al saliente en el que estaban. Entra en el túnel de allí y sube por las escaleras para obtener un botiquín pequeño y balas de Uzi. Tras salir a un saliente aún más alto en la sala cuadrada de la lava, dispara al demonio alado y salta al saliente de la derecha. Corre por el túnel y usa el cristal de grabación. Salta al saliente del rincón, enfila el túnel y usa el interruptor para mover los pilares de la sala principal de la lava. Vuelve de un salto al saliente, gira a la izquierda y salta al pilar de en medio. Gira a la izquierda y salta al segundo pilar. Ahora da un salto hacia la entrada de la pared y tira del interruptor del final del túnel. Vuelve a la entrada del túnel y salta al pilar de la izquierda. Salta por medio de los otros dos pilares al túnel de la pared del Oeste.

9> Sigue el túnel hacia un largo vestíbulo rojo. Ve al rincón de la sala (frente a la entrada) para activar una placa de presión oculta, ponte a correr enseguida para atravesar el vestíbulo —matando a los demonios que te atacan— y cruza la puerta del lado derecho antes de que se cierre para dar con el **Secreto 3**: un botiquín grande y balas de Uzi y de Magnum.

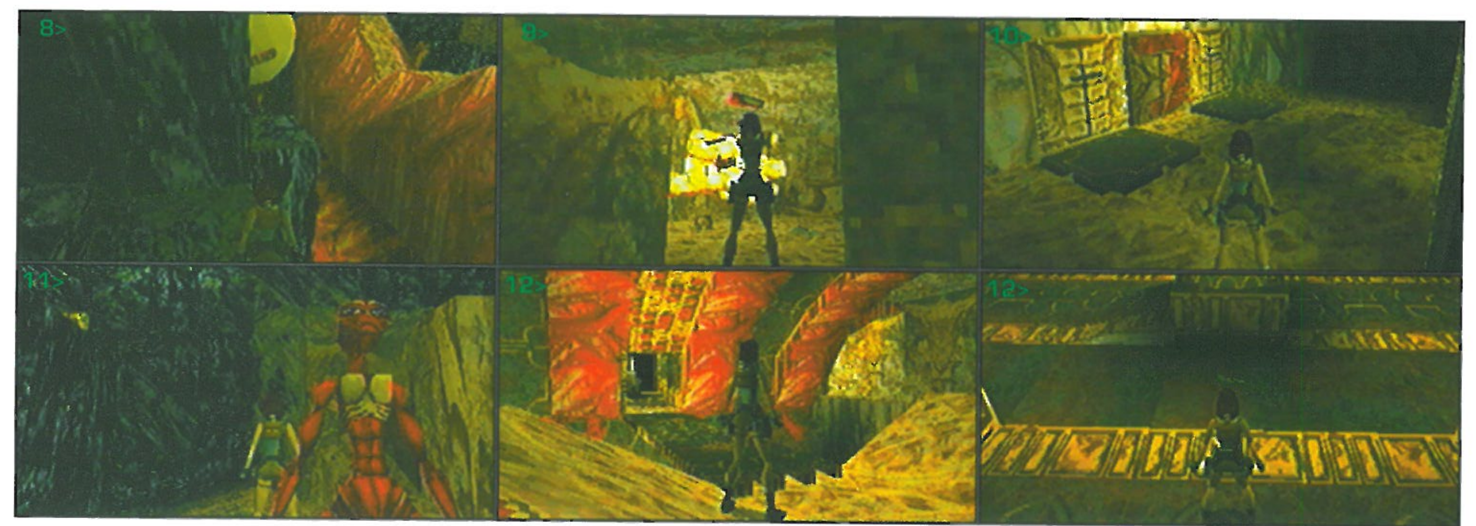
Regresa al vestíbulo, eliminando a los demonios que queden, y gira a la derecha para entrar en el túnel rojo. Una vez que se cierre la puerta, vuelve a ella y sube al túnel de encima. Síguelo para salir aún más alto en la sala cuadrada de la lava. Salta al saliente de la derecha, toma los paquetes de munición para Uzi y enfila el túnel. Dispara a la criatura y toma más balas de Uzi. Al final verás una rampa y tres tubos con dardos. Sube corriendo por la rampa y párate justo delante de las puertas que se abren y cierran. Un pedrusco empezará a rodar hacia ti (¡!), de modo que salta a la izquierda, sube de nuevo por la rampa y pasa corriendo las puertas. Sube las escaleras y guarda la partida.

10> Empuja dos veces el bloque que hay a tu izquierda y dirígete por el túnel revelado para hallar una sala con dos interruptores. Usa el de la derecha y da de inmediato una voltereta hacia atrás para evitar caer por la trampilla; luego sujétate para dejarte caer a través de ella. Salta el foso para activar un pedrusco y luego salta de vuelta para esquivarlo. Cuando el pedrusco esté en el foso, vuelve a saltar y corre por el túnel. Sube al final y usa el interruptor. Sube las escaleras, tírate al túnel y síguelo para regresar a la sala de los dos interruptores. Cruza corriendo la puerta recién abierta, toma las balas de Uzi de los rincones y mata al centauro que sale de la esfera del fondo. Usa el interruptor del rincón más alejada, cruza enseguida la puerta central y guarda la partida.

11> Deslízate por la pendiente hacia la siguiente sala. Mata a las dos criaturas que te atacan, pero NO dispares al otro ser más flaco: es tu "doble" y, por lo tanto, imita todo lo que haces (como el holograma de Schwarzenegger en *Desafío total*). Sube al saliente de la derecha y salta al pilar. Si miras al rincón de enfrente, verás que tu doble ha hecho lo mismo. Ahora salta al gran saliente arenoso para hacer que tu doble caiga al foso de lava. Si no lo haces a tiempo, lo puedes volver a intentar, pero procura no caer demasiado lejos o quizá tu doble quede destruido en el lugar equivocado.

Cuando el doble esté en el foso, la puerta cercana se abrirá. Vuelve al gran saliente rocoso y crúzalo. Sube a un vestíbulo y recoge las balas de Uzi. En cuanto llegues al final de la estancia, oirás el trote de los cascos de otro centauro. Retírate al fondo del vestíbulo, gírate y ve dando volteretas a izquierda y derecha para eludir las bolas de fuego, mientras no dejas de disparar para cargarte a tu enemigo.

12> Recorre de nuevo el vestíbulo, ve al rincón y mata a la criatura que te ataca. Ahora ve a la laguna de lava y usa el interruptor del fondo. Gírate y ve por la izquierda hasta el final. Recoge las balas de Uzi y usa el interruptor. El tiempo es muy justo, así que da una vuelta, regresa por el camino corriendo sin parar y luego por el puente antes de que caiga de nuevo. Toma los dos paquetes de munición para Uzi, acércate a la máquina giratoria por la izquierda y pulsa el botón de encendido para completar el nivel.





Nivel 15: La gran pirámide

Natla se cuela para atacar; una vez abajo te dispara a los pies

Tírate del túnel al pilar

Escala al túnel

12

13

14

FIN

Deslízate por la cuesta larga para terminar el juego

E

11

Tírate a la piscina pequeña

Secreto 3
Salta más allá de la cuchilla y luego al saliente

E

10

Primero salta al medio y luego, inmediatamente, al borde

Cuchilla que se balancea

09

Manténte a un lado para evitar el fuego

Abre la puerta

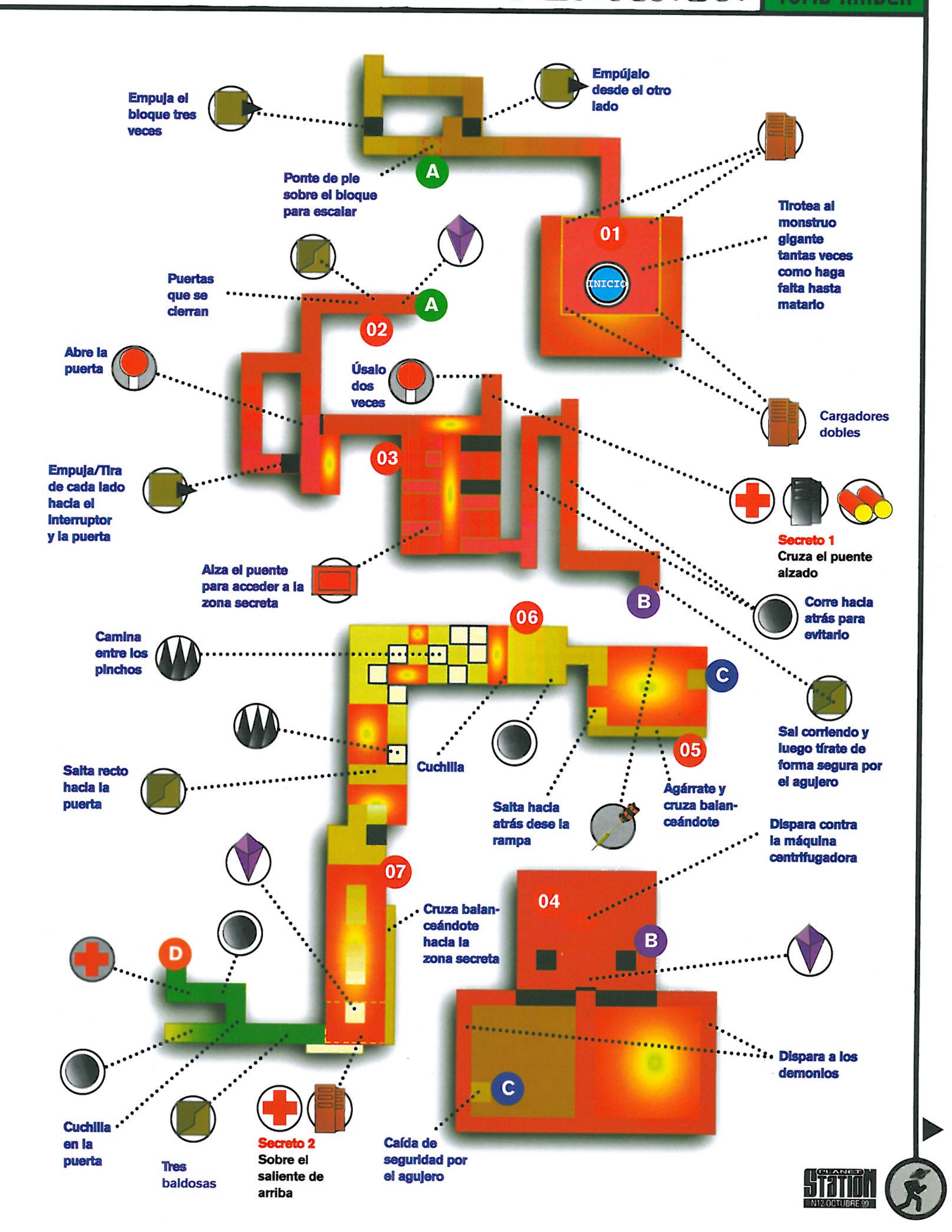
08

¡Trama de piedras doble! Corre primero por debajo y luego salta para cogerte al otro lado del foso de lava para evitar el segundo canto rodado

La lava fluye por los dos lados, así que corre por el medio

D

Cuchilla; deslízate para pasarla y salta al saliente al final


Empuja el bloque tres veces
Empújalo desde el otro lado
A
Ponte de pie sobre el bloque para escalar
01
INICIO
Tirotea al monstruo gigante tantas veces como haga falta hasta matarlo
Cargadores dobles
Puertas que se cierran
A
02
Abre la puerta
Úsalo dos veces
03
Empuja/Tira de cada lado hacia el interruptor y la puerta
Secreto 1
Cruza el puente alzado
Alza el puente para acceder a la zona secreta
B
Corre hacia atrás para evitarlo
06
Camina entre los pinchos
C
Sal corriendo y luego tírate de forma segura por el agujero
Cuchilla
05
Salta recto hacia la puerta
Salta hacia atrás dese la rampa
Agárrate y cruza balanceándote
Dispara contra la máquina centrifugadora
07
Cruza balanceándote hacia la zona secreta
04
B
D
Dispara a los demonios
C
Cuchilla en la puerta
Tres baldosas
Secreto 2
Sobre el saliente de arriba
Caída de seguridad por el agujero

Nivel 15: La gran pirámide

1> El último nivel empieza con el malo más difícil del juego. Aunque este monstruo gigantesco no dispara nada, puede apresar a Lara con su mano y aplastarla contra el suelo hasta matarla: un espectáculo horripilante. También has de tener cuidado de no caerte por los lados de la plataforma, ya que el resultado sería un contacto fatal con la lava (¡en el que Lara grita tres veces!). La mejor técnica es correr sin parar alrededor del monstruo, disparando las Uzis continuamente: para matarlo te harán falta un par de centenares de balas.

Una vez que la criatura ha explotado, toma las balas de Uzi de cada rincón y dirígete al túnel. Deslízate hasta el fondo y empuja tres veces el bloque. Sube por la pendiente que queda al descubierto y empuja una vez el otro bloque.

2> Sube al bloque y al túnel de encima para guardar la partida. Ahora debes correr para pasar las puertas que se abren y cierran: ponte justo ante el borde de la plataforma inestable y echa a correr en cuanto las puertas se cierren. Gira a la derecha en el cruce, baja por la pendiente y empuja el bloque. Vuelve pendiente arriba, gira a la derecha en el cruce, baja por la pendiente y empuja el bloque una vez más (para que quede junto al interruptor y la puerta roja). Regresa al cruce y deslízate hacia el bloque.

3> Dale al interruptor para abrir la puerta y crúzala para entrar en una sala de lava con dos pendientes. Debes saltar por medio de los salientes oscuros, así que gira a la derecha, da un salto corto y luego otro hacia delante. Gira a la izquierda y salta al saliente de la pendiente de enfrente. Luego gira a la derecha y salta al siguiente saliente de la cuesta del principio.

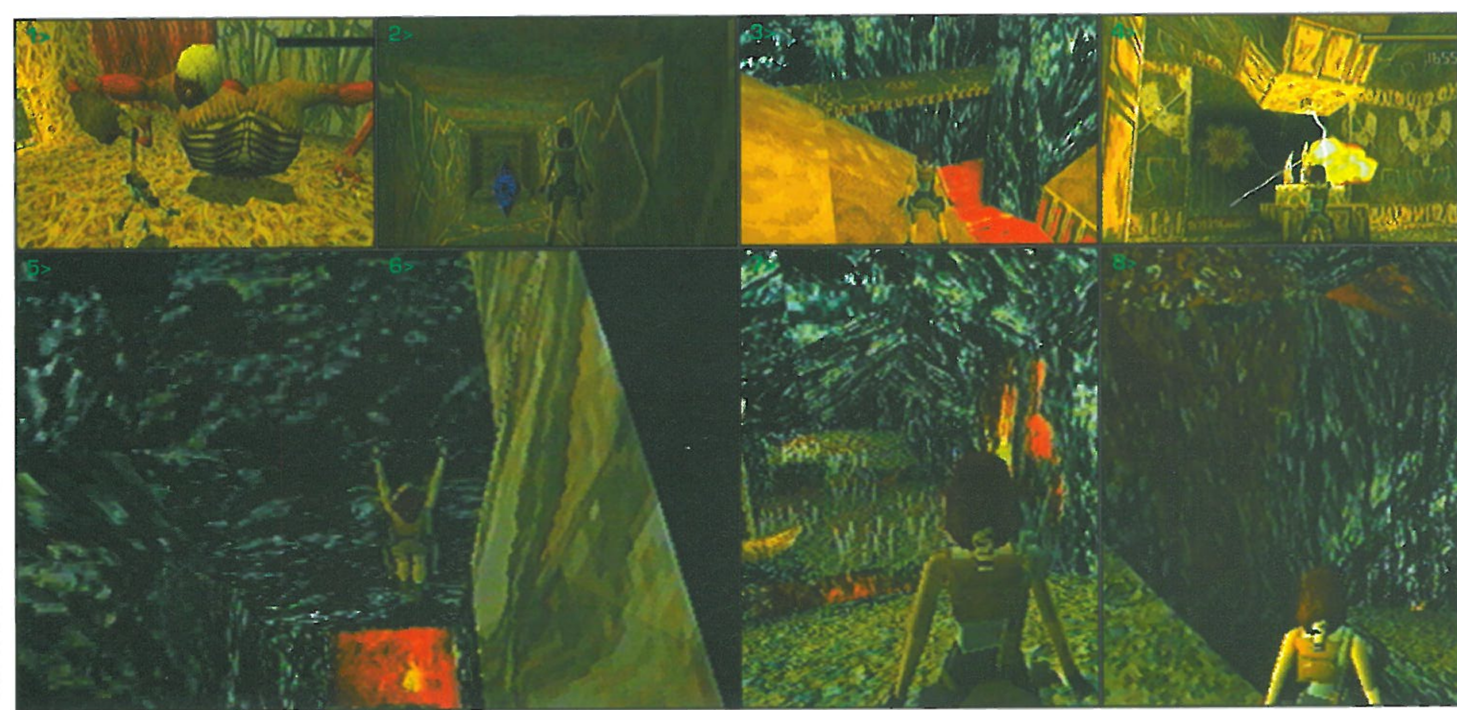
Si ahora miras al principio de la sala, verás que se ha alzado un puente. Vuelve saltando por donde viniste y cruza el puente antes de que baje para dar con el **Secreto 1**: un botiquín grande, balas de Magnum y cartuchos de escopeta. Usa dos veces el interruptor para volver a alzar parte del puente. Cruza las pendientes mediante los salientes, como antes, y salta al último saliente y a una entrada. Avanza por la pendiente del túnel hasta que el pedrusco eche a rodar. Luego date la vuelta y corre hacia la entrada para esquivarlo. Repite el proceso en la siguiente pendiente, luego rueda hacia la plataforma inestable del final del túnel y sal corriendo de ella.

4> Agárrate al agujero para dejarte caer por él (sufrirás algunos daños) y usa luego el cristal de grabación de la esquina. Ya estás de vuelta en la sala de la máquina giratoria. Esta vez, dispárale hasta que explote, haciendo que el suelo se agite de forma violenta. Cruza la puerta y cárgate a las criaturas que atacan por los lados.

5> Tírate a las rocas a tu derecha, encuentra el agujero que hay cerca del rincón del fondo a la derecha y agárrate para tirarte por él. Salta a la grieta de la pared y desplázate a la derecha con las manos, ignorando los dardos que causan unos daños leves (de todas formas, es casi imposible esquivarlos). Al fondo a la derecha, suéltate y deslízate de espaldas, saltando antes de caer en la lava.

6> En la siguiente sala, baja por el lado derecho de la pendiente hasta que una roca eche a rodar a tu izquierda. Ve ahora a la izquierda y ponte delante de la cuchilla oscilante (¡no demasiado cerca!). Da un salto corto cuando la hoja esté en la parte más baja de su balanceo. Pasa andando (¡no corriendo!) por entre los pinchos y entre las lagunas que escupen lava. Ve a la izquierda y ponte en medio de la plataforma ladeada. Alinéate con la entrada de enfrente, da un salto corto hacia las plataformas inestables y, sin dejar de pulsar hacia delante, salta para pegar un bote hacia la entrada.

7> Para llegar a otra área secreta, debes saltar a la grieta (por medio del primer pilar inclinado) que hay en el lado izquierdo de la siguiente sala, y desplazarte con las manos al saliente superior del final, con lo cual te harás con el **Secreto 2**: un botiquín grande y balas de Uzi. Luego camina despacito de vuelta al borde y da una voltereta hacia atrás para caer en



el segundo pilar inclinado. Da luego una voltereta hacia delante para llegar al pilar del cristal de grabación. (Si pasas del secreto, tan sólo salta por la sala mediante los dos pilares inclinados para llegar al cristal de grabación.)

Salta al interior del túnel de la derecha y ponte en la izquierda, justo ante las plataformas inestables. Cuando la cuchilla se encuentre en la parte más baja de su balanceo, avanza corriendo y gira a la derecha para meterte en el túnel y evitar así el pedrusco y la cuchilla. Baja corriendo por la siguiente pendiente, girando a la derecha al llegar al final para evitar otro pedrolo. Ahora puedes saltarte el pedrusco para hacerte con el botiquín pequeño. Pasa el siguiente pedrusco y ve al borde de la pendiente. Empieza a deslizarte cuando la hoja esté en el cénit de su balanceo (en cualquier lado). Al final de la pendiente, salta al saliente de delante para esquivar la roca de detrás de ti.

8> Gira a la izquierda y déjate caer a la entrada. Atraviesa corriendo el centro de la sala para evitar los dos primeros chorros de lava. Toma el botiquín pequeño y pasa corriendo dos chorros más de lava en dirección a la puerta roja. Ábrela con el interruptor, dirígete luego a la derecha y recoge las balas de Uzi al final del túnel. Vuelve por el túnel y ve corriendo hacia el foso de lava hasta que el pedrusco haya pasado sobre tu cabeza. Ahora acércate a la pared y ve al borde del foso. Da un salto corto y agárrate al otro lado mientras un segundo pedrusco te pasa rozando por encima; ¡uf!

9> Aúpate y entra en la sala al final del túnel: un canal de agua con una serie de plataformas y fuegos. Es posible saltarlos sin quemarte (si se te prende fuego, zambúllete), pero sufrirás unos daños mínimos por el calor. Ponte en medio de la última parte del primer saliente y avanza de lado hacia la derecha del todo. Da un salto corto hacia delante para llegar al lado derecho de la siguiente plataforma, manteniendo pulsados el botón de avanzar adelante y el de salto para dar un brinco hacia el lado derecho de la siguiente. Ahora ponte a la derecha del todo y a un par de pasos del final de este saliente (como antes), y realiza un salto corto al lado derecho de la última plataforma con fuego, aguantando adelante y salto para saltar hacia la entrada.

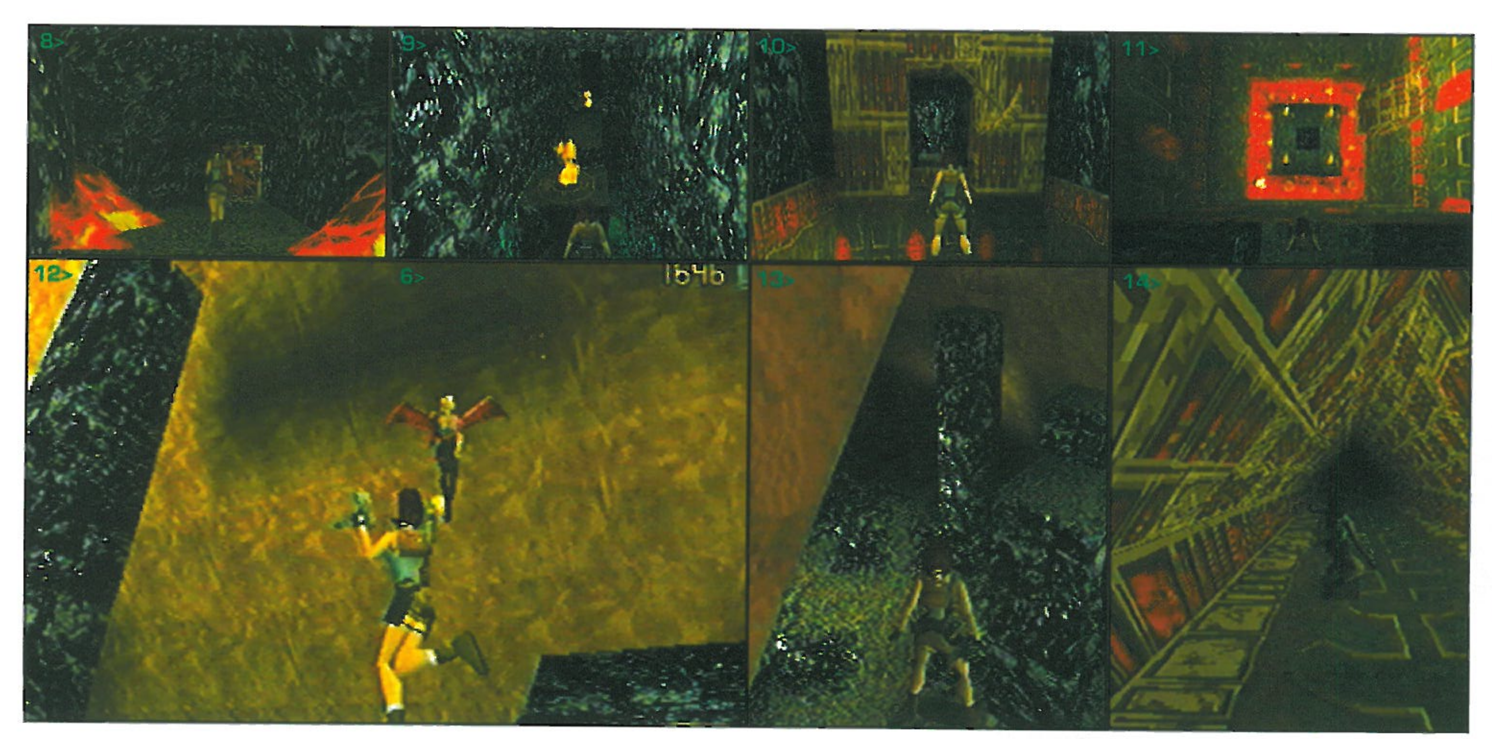
10> Delante hay una cuchilla oscilante, mientras que debajo hay una larga caída a una laguna diminuta. Para conseguir el último secreto, ve al borde del saliente inclinado, da un par de pasos atrás y salta una vez hacia atrás. Cuando la hoja esté más baja, da un salto largo hacia la plataforma inestable, aguantando adelante y salto para brincar al saliente de detrás. Cruza para hallar el **Secreto 3**: un botiquín grande y balas de Uzi.

11> Ahora ve al borde del saliente y zambúllete (R1 + salto + adelante) en la laguna pequeña que hay muy por debajo. Nada por el canal para emerger en la siguiente sala. Sal del agua, tomas las balas de Uzi y guarda la partida.

12> Avanza hacia el enorme hall donde la Natla alada te ataca desde arriba. No dejes de correr para evitar sus bolas de fuego, mientras disparar tus Uzis sin parar. En algún momento caerá del cielo. Sin embargo, justo cuando crees que está lista, se pone en pie y empieza a dispararte. Una vez más, corre y dispara sin cesar, usando los pilares para cubrirte si es necesario.

13> Cuando Natla esté muerta, sube corriendo por la rampa del rincón Sudeste y sube al túnel. Síguelo para salir a una entrada más alta. Salta al pilar de delante, luego gira a la izquierda y salta por los otros dos. Sube a otro túnel, síguelo, ve escaleras arriba y déjate caer por el agujero hacia el pilar. Salta por los pilares de delante y trepa al siguiente túnel. Síguelo y tírate sobre el último pilar. Da un salto largo hacia el saliente grande.

14> Entra en el túnel y deslízate por la larga pendiente para completar el juego. ¡Felicidades,lo lograste! Ya puedes ver la secuencia de vídeo final y volver a jugar desde el principio con todas las armas y munición infinita (así como con enemigos extra para compensar las cosas).



Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tarj

DANCING QUEEN

Fabricante: **Futime**
Distribuidor: **Hypnosys**
Precio: **6.995 pesetas**

Por esta sección han pasado algunos de los artilugios más extraños que se hayan diseñado jamás para nuestra PlayStation –desde mandos pegados a una gigantesca bola de goma hasta vibradores de muñeca, pasando por enormes controladores arcade del tamaño de la ropa interior de Lara Croft–, pero uno de los más firmes candidatos a llevarse la palma es, sin duda alguna, el de este Dancing Queen que nos ocupa. ¿Quién podía esperarse un mando específicamente diseñado para usarse con los pies? Con un nombre y una caja deliberadamente horteras (¡no habíamos visto algo así desde el maletín de la señorita Pepis!), el Dancing Queen está especialmente pensado para utilizarse con juegos de baile tipo *Bust a Groove*. De hecho, es muy parecido al periférico que Konami ha lanzado en Japón junto a su rumboso título *Dance Dance Revolution*.

Básicamente, se trata de una esterilla de plástico con las direcciones y los cuatro botones principales del mando dibujados, más el de Select y el de Start (se echan en falta los botones superiores L y R, sobre todo para juegos como *UM Jammer Lammy*). Funciona como un mando normal y es compatible con la mayoría de juegos de PlayStation, sólo que en lugar de presionar con los dedos, aquí deberemos pisar con garbo. Fácil, ¿no?

Tras probarlo con el magnífico *Bust a Groove* observamos que las direcciones responden con bastante exactitud, si bien no ocurre lo mismo con los botones, que a veces te obligan a dar dos o tres pisotones de los buenos (de los de Montserrat Caballé para arriba). Otro detalle: a menos que uno no tenga ningún aprecio por la integridad de su coxis, pronto descubre que la resbaladiza superficie plástica quizá no sea la más adecuada para un periférico sobre el que el jugador debe desplazarse bastante deprisa.

En esencia esta alfombrilla funciona como pad digital convencional, por lo que nada te impide intentar usarla para echar unos tiros con *Resident Evil 2*; sin embargo, es obvio que al Dancing Queen sólo se le puede sacar el máximo rendimiento con un determinado tipo de juegos, por lo que su precio resulta algo elevado. Aparte de esto, tenemos que decir que utilizar el Dancing Queen es una de las experiencias más divertidas (¡y sudorosas!) que puedes tener ante una PlayStation (novios y novias aficionados a la Play aparte, claro está).

puntuación



COOLING STATION

Fabricante: **CCL**
Distribuidor: **Hypnosys**
Precio: **3.990 pesetas**

Por primera vez en la historia de *PlanetStation* ha llegado a nuestra Redacción un refrigerador especial para evitar que los circuitos de tu PlayStation se escacharren a causa de los calores del verano o de la temperatura que generan los propios componentes electrónicos de la consola. Las cajas de los productos que analizamos en esta sección de *PlanetStation* suelen estar recubiertas de textos que anuncian de forma bastante grandilocuente las maravillas del accesorio en cuestión; sin embargo, casi nunca se llega a los extremos que han alcanzado los genios del márketing que hay detrás de esta *portentosa* Cooling Station. Según se indica en inglés y en un extraño castellano, este cachivache *Made in Taiwan* hace cosas tales como mantener la PSX "a 30 grados mas que aquellos sin la sistema", evitar "el exceso de calentamiento de su Nin 64 y pantallas bloqueadas y salto en el CD en su PSX", añadir "1.000 horas de vida" a la PlayStation", crear "circulación de aire en su sistema" y, por si fuera poco, ofrece una "capacidad de memoria equivalente hasta 15 tarjetas de memoria".

El problema es que, una vez en funcionamiento, el ventilador de la Cooling Station genera una sutil corriente de aire que –si bien admitimos que carecemos de los instrumentos necesarios para comprobarlo– no parece tener ninguna posibilidad de enfriar la consola en 30 grados. En cuanto a la presunta memoria que viene incorporada en este aparato, se trata en realidad de un compartimento de la carcasa en el que puedes almacenar una decena de *memory cards*. Qué lástima.

Aunque somos totalmente conscientes de que una Cooling Station sólo puede demostrar sus virtudes al cabo de varios centenares de horas de juego, la reducida potencia de su ventilador no da muchas esperanzas de ello. Sin embargo, lo que nos impide darle más del planeta y medio con que hemos tenido a bien puntuarla es la desproporción entre su precio y su presunta utilidad. Hablando en plata, por mucho que airee la consola nos parece un artefacto bastante innecesario.

puntuación



SUSCRÍBETE, APÚNTATE, HAZTE SOCIO, ÚNETE AL CLUB...
LLAMALE COMO QUIERAS, PERO SOBRE TODO...

¡NO TE QUEDES SIN TU *PLANET*!



INFÓRMATE EN EL 936 544 061











DURANTE UN AÑO RECIBIRÁS LA REVISTA CADA MES EN TU CASA, CON SUS PROMOCIONES Y REGALOS, POR TAN SÓLO ¡4.950 PESETAS! Y CON EL PRIMER ENVÍO, ¡EL MANDO DE REGALO!

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: __________ Nº: ______ Piso: ______

Código postal: ______ Población: ____________

Provincia: ____________________

Teléfono: ____________________

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ____________________

Caducidad: ____________________

Firma: ____________________

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ____________________

Nº ______ Código postal ______

Población ____________________

Provincia ____________________

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular: ____________________

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

__________, a ______ de __________ de 199__
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

Este mes se impone el *revival* en la sección de códigos Xplorer. No podía ser de otra forma, ya que estos cuatro títulos que debutan este mes en gama Platinum están en todos los ránkings de los 10 mejores de la historia PSX.

¡NUEVO! KAGERO: DECEPTION 2

En el juego "tramposo" por antonomasia también puedes añadir tus trampas.

Salud infinita
800E82AE 0196

Ark ilimitado
800E82BC FFFF



RESIDENT EVIL 2

El juego seguirá siendo terrorífico, pero con estos códigos no será tan difícil.

Salud infinita Leon
8662C276 5922

Llave especial en baúl
8662139C 5AAB

Colt S.A.A. en baúl
866213A8 505D

Cable en baúl
866213AC 5AA8

Pistola personalizada en baúl
866213B0 5056

Magnum personalizada en baúl
866213B4 5058

Escopeta personalizada en baúl
866213B8 5062

Lanzallamas en baúl
866213C0 506A

Flechas en baúl
866213C4 556D

G-Virus en baúl
866213C8 5AAC

Gatling Gun en baúl
866213CC 506C

Cinta de tinta en baúl
866213D0 5070

Llave laboratorio en baúl
866213DC 5AB9

Magnum en baúl
866213E4 5055

Llave maestra en baúl
866213E8 5ABC

Llave plataforma en baúl
866213EC 5ABB

Llave de precinto en baúl
866213F0 5AB1

Lanzacohetes en baúl
866213F8 5069

Escopeta en baúl
86621300 5057

Llave pequeña en baúl
86621304 5C6F

Submachine Gun en baúl
86621308 505F

Llave comisaría de policía en baúl 1
86621314 5AB4

Llave comisaría de policía en baúl 2
86621318 5AB3

Llave comisaría de policía en baúl 3
8662131C 5AAE

Llave Power Room en baúl
86621320 5AAF

Llave panel de control en baúl
86621324 5AAD

Disco M.O. en baúl
86621328 5ABA

Hunk
86620D58 595E

Tofu
86620D58 595D

Traje RPD
86620D58 5964

Traje de cuero
86620D58 5962

Side Pack para Leon
86620D58 595C

Banda de Leon
86620D58 5956

Banda de Leon y Side Pack
86620D58 5958

Salud infinita Claire
8662C10E 5922

Detonador de bomba en baúl
86620E40 5A9C

Flechas en baúl
86620E54 556D

Llave de precinto
86621358 5AB1

Llave laboratorio en baúl
8662135C 5AB9

Llave maestra en baúl
86621360 5ABC

Llave de plataforma en baúl
86621364 5ABB

Llave pequeña en baúl
86621368 5C6F

Cable en baúl
86621370 5AA8

G-Virus en baúl
86621374 566C

Llave especial en baúl
86621378 5AAB

Cinta de tinta en baúl
8662137C 5070

Encendedor en baúl
86621380 5A7F

Llave válvula en baúl
86621384 5A8C

Lanzagranadas en baúl (fuego)
86621388 5064

Lanzagranadas en baúl (ácido)
8662138C 5063

Bowgun en baúl
86621390 505E

Colt S.A.A. en baúl
86621394 505D

Lanzachispa en baúl
86621398 5060

Submachine Gun en baúl
8662139C 505F

Lanzacohetes en baúl
866213A0 5069

Llave comisaría de policía 1 en baúl
866213AC 5AAE

Llave comisaría de policía 2 en baúl
866213B0 5AB4

Llave comisaría de policía 3 en baúl
866213B4 5AB3

Llave Power Room en baúl
866213B8 5AAF

Llave del panel de control en baúl
866213BC 5AAD

Disco M.O. en baúl
866213C0 5ABA

Claire: Munición Magnum infinita en modo Hunk
86620E08 6155

Claire: Munición Escopeta infinita en modo Hunk
86620E04 5657

MEDIEVIL

Los efectos de estos códigos son tan asombrosos que incluso *sir* Fortesque se quedaría con la boca abierta... si tuviera mandíbula.

Vida infinita
8663DBA8 5A7E

Espada pequeña
8663DB28 595A

Dagas
8663DB3C 59B6

Espada ancha
8663DB2C 595A

Espada mágica
8663DB30 595A

Martillo
8663DB38 595A

Hacha
8663DB40 595A

Ballesta con flechas
8663DB48 59B6

Arco
8663DB4C 59B6

Arco de fuego
8663DB50 59B6

Dinero infinito
8662C276 5922
800F8568 64FF
8662C276 5922

TEKKEN 3

¿Quieres convertirte en el rey de los guantazos poligonales? Con esta matraca de códigos tienes para parar un tren.

Salud infinita jugador 1
8660EC3A 59DC

Salud infinita jugador 2
8E6001C6 59DC

Activar modo Tekken Ball
365DD142 595B

Activar modo Theatre
365DD141 595B

Activar todos los vídeos
865DD118 504F
865DD116 504F
865DD11C 504F
865DD11A 504F

Activar todos los personajes
865DD110 504F
865DD10E 504F

CONCURSO XPLORER

NOMBRE:

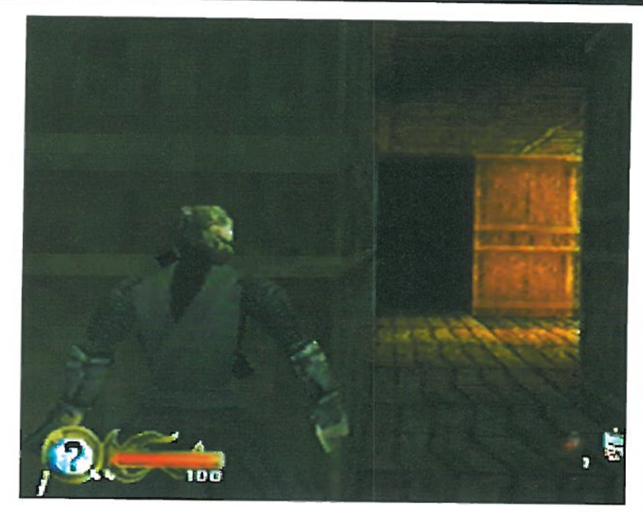
DIRECCIÓN:

TEL.:

Station y Aristel, S.L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la izquierda y mándalo a:

Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)





Activar indumentarias extra
865DD114 FB5B
365DD112 5955

Luchar contra True Ogre con fondo distinto al negro
36604DC0 595A

CAMBIAR MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES
CDE04DC0 595A

Paul
8E605B38 595A
8E60E55A 595A

Law
8E605B38 5959
8E60E55A 5959

Lei
8E605B38 595C
8E60E55A 595C

King
8E605B38 595B
8E60E55A 595B

Yoshimitsu
8E605B38 5956
8E60E55A 5956

Nina
8E605B38 5955
8E60E55A 5955

Hwoarang
8E605B38 5958
8E60E55A 5958

Xiaoyu
8E605B38 5957
8E60E55A 5957

Eddy y Tiger
8E605B38 5962
8E60E55A 5962 **Jin**
8E605B38 5961
8E60E55A 5961

Julia
8E605B38 5964
8E60E55A 5964

Kuma y Panda
8E605B38 5963
8E60E55A 5963

Bryan
8E605B38 595E
8E60E55A 595E
Heihachi
8E605B38 595D
8E60E55A 595D

Ogre y True Ogre
8E605B38 5960
8E60E55A 5960

Gun Jack
8E605B38 596A
8E60E55A 596A

Anna
8E605B38 5969
8E60E55A 5969

Boskonovitch
8E605B38 596C
8E60E55A 596C

Gon
8E605B38 596B
8E60E55A 596B

CAMBIAR ESCENARIOS
CDE0E55A 596B

Paul
3E6033A4 595A

Law
3E6033A4 5959
Yoshimitsu
3E6033A4 595C

Xiaoyu
3E6033A4 595B

Hwoarang
3E6033A4 5956

Lei
3E6033A4 5955

Ogre
3E6033A4 5958
Escuela
3E6033A4 5957

Jin
3E6033A4 5962

Nina
3E6033A4 5961

Eddy
3E6033A4 5964

King
3E6033A4 5963

Heihachi
3E6033A4 595E

Gon
3E6033A4 595D

Boskonovitch
3E6033A4 5960

WWF: WARZONE

Trucos sudados y grasientos para el deporte de lucha más sucio

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

No tengas piedad con esos samurais: ¡atízales un buen sablazo con estos códigos!

	RIKIMARU CDE20BEC 5982	AYAME CDE55B72 59BB
Bolsillos con capacidad infinita	36735440 595A	36735440 595A
Ítem: **Crimson Blade**	36555B63 59BB	36555B83 59BB
Ítem: **Poción curativa**	36555B61 59BB	36555B81 59BB
Ítem: **Caltrops**	36555B62 59BB	36555B82 59BB
Ítem: **Granadas**	36555B68 59BB	36555B88 59BB
Ítem: **Bombas de humo**	36555B67 59BB	36555B87 59BB
Ítem: **Minas**	36555B66 59BB	36555B86 59BB
Ítem: **Arroz envenenado**	36555B65 59BB	36555B85 59BB
Ítem: **Arroz de color**	36555B6C 59BB	36555B8C 59BB
Ítem: **Super Crimson**	36555B6D 59BB	36555B8D 59BB
Ítem: **Lightfoot Scroll**	36555B6F 59BB	36555B8F 59BB
Ítem: **Fire Eater Scroll**	36555B73 59BB	36555B93 59BB
Ítem: **Amuleto de protección**	36555B70 59BB	36555B90 59BB
Ítem: **Sleeping Gas**	36555B6B 59BB	36555B8B 59BB
Ítem: **Ninja Armour**	36555B71 59BB	36555B91 59BB
Ítem: **Shadow Decoy**	36555B6E 59BB	36555B8E 59BB
Ítem: **Ressurection Leaf**	36555B6A 59BB	36555B8A 59BB
Ítem: **Chameleon Spell**	36555B69 59BB	36555B89 59BB
Ítem: **Dog Bone**	36555B74 59BB	36555B94 59BB
Ítem: **Decoy Whistle**	36555B72 59BB	36555B92 59BB

	AMBOS PERSONAJES CDE55B92 59BB
Energía infinita	765A3C8C 595A 565A3C8C B95E 349B34BF 2D5D D8ADFCAD 7F57
Todas las armas	765A06C0 5906 565A06BC B95E 44DE44DE 6E54 58EFF8EF CFA5
Todas las misiones	9659FAB0 8179 3659FAB0 5964

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Nota importante: no hemos podido comprobar estos códigos en la versión española del juego porque, al cierre de este número de *PlanetStation*, todavía no nos había llegado nuestro ejemplar. En la versión inglesa van de maravilla.

Salud infinita
87646A289BD5

Cambiar de plano existencial en cualquier momento
87EB1F72F579

Todas las habilidades de glifo
874270A50429

Todas las habilidades especiales
87B5672E01F4

Jugador 2 siempre atontado
87868E8EC134
87C4F2623535

Abrir trucos en la pantalla 'basement'
8722E0E2D134
8722BEF84535
8735D1E9C234
8716EEEC5535



CONSTELACIÓN

Por si alguien no se ha enterado todavía, añadimos cada mes a esta lista los juegos que aparecieron en las secciones de *En órbita* y *Libro de Ruta* del número anterior.

●●●●● Genial! ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco

C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◐
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◐
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◐ C R

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◐ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas.
Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

Atlantis: The lost tales
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Buenísimos gráficos para un título frustrante.

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◐ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◐

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG elaborado.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.
Puzzles
Acclaim
●●●◐ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◐

C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variado.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C

DRIVER

8.990 ptas. - Conducción - Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Shoot'em-up
●●◐

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple...).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◐
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

Doom
6.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◐

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

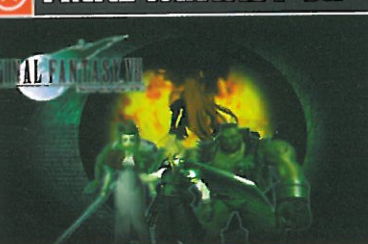
El quinto elemento
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

FINAL FANTASY VII



3.990 ptas. - Rol - Sony
●●●●● C R
Aunque parezca increíble, aún hay gente que se atreve a pedir razones para comprar este grandioso juego. Si eres uno de ellos, búscalas en las páginas de *Al Habla* de este mes.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.

G

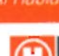
Grand Theft Auto: London 1969
4.990 ptas. Conducción
Proein

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Ghost in the Shell
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo...

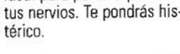
Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◐
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.



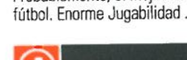
Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.

ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme Jugabilidad.

J 

Jet Rider 2
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●
Carreras acuáticas en moto.

K

Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.




METAL GEAR SOLID

8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◐ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota…".



Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◐ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Medievil
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●● C R
Una gran obra en todos los sentidos. Hay que verlo.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Moto Racer 2
7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C
Escoge tu burra y… ¡a correr!

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Music
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.

N

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

NHL 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Una historia interesante con muchos piños de por medio.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R

P

Parappa the Rapper
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◐
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Quizá sea simplón, pero tiene su gracia y dura mucho.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R

Pool Hustler
7.930 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de billar más que decente.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◐ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◐
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.

R

Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◐ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Rapid Racer
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●◐
Paseos en lancha por variados escenarios.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rogue Trip
7.990 ptas. Acción
GTI
Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◐ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●●C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Running Wild
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).

S

San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◐
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Scars
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◐
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Sentinel Returns
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◐
Adaptación de un juego oriental milenario.

Silent Hill
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●●◐ C R
La palabra clave es "miedo". Hay que vivirlo.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◐

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●● R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

APE ESCAPE



8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◐ C R

LIBRO DE RUTA

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R



T'ai Fu
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Tigre guerrero con toques plataformeros.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

Tekken 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R
Los mejores 'mandaos' de la PlayStation. Imprescindible.

Tetris Plus
8.490 ptas. Puzzles
Virgin
R
En lugar de contar ovejas, contarásloques de colores.

Tenchu
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●● R
Planteamiento original y adictivo. Muy sangriento.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C

Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión



UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!



V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Victory Boxing 2
8.990 ptas. Deportivo
Virgin
Explájate en el ring con este simulador de boxeo.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

UM JAMMER LAMMY

7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●●◖ C R

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

V-Rally 2
8.490 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.



Warcraft 2
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C

Warhammer: Dark Omen
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wreckin' Crew
8.990 ptas. Conducción
Proein
C
Personajes excéntricos al volante. Divertido.

WWF: Warzone
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.





6.990 ptas. Rol Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

ZAO (ASÍ, A SECAS)

A ver, de qué porras trata la historieta de este mes?

Demasiado blanco, desde luego

Y estas viñetas tan estrechas, no sé yo....

¡¡ PÍXELS !!

Joein!, qué susto me has dado...

Esa nariz, esa franja morada... ahora me dirás que tú eres el verdadero Zao, y que yo soy un impostor o algo así, no?

No hombre. Lo que pasa es que yo soy tu versión en cómic y tú eres el Zao de los videojuegos

Ah!, pues es verdad

Mira, yo soy bidimensional, ves?

REPÍXELS!....de dónde sale éste?

ME HE PERDIDO ALGO, TRONCOS?

Pues de la peli. Ya sabes, la adaptación del juego a la gran pantalla. Dirigida por Spielberg, con Robert de Niro, Al Pacino y... Fernando Esteso. Un bombazo!

Usa La Fuerza Luke!

500

Bueno, pues ya que estamos los tres, resulta que he traido yo de mi dimensión un chorizo ahumado y un queso poligonal que...

Estupendo. Y después de la zampa una partidilla... al parchís

Guión, dibujos y personajes creados por Abraham López Guerrero

Nota: lector, no hagas caso a la Pera Jedi; es una infiltrada.





¡A LA VENTA EL 18 DE OCTUBRE!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

>***Soul Reaver*** ha saltado de mes en mes, pero parece que ahora sí. Y nuestra guía está a punto, por supuesto.

>Croc y los gobbos también se tomaron unas vacaciones imprevistas en el número anterior. En el que viene no van a fallar, así que ten a punto tu ejemplar de ***Croc 2***.

>A piño limpio nos las veremos en la guía de ***WWF: Attitude***, con todos los personajes, todos los golpes y ni un solo rasguño (a este lado de la Play, se entiende).

>Tras el plantón de este mes, podemos (casi) prometer que sir Fortesque acudirá también a la cita del número que viene; al menos, que sepáis que está invitado. El *Libro de Ruta* de ***Medievil*** vuelve, pues, gracias al lanzamiento en Platinum de este gran juego de Sony.

>Además...**¡cumplimos 1 año!** *PlanetStation* celebrará con el próximo número de la revista su primer **aniversario**, y ¡queremos que estés! Necesitamos **tu opinión** para cumplir muchos años más, así que no faltes a la cita con la **encuesta** y ¡pronúnciate!

¡RESERVA YA TU *PLANETSTATION*!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.